20 JAHRE PCG: DIE BESTEN STUDIOS & DESIGNER

GRATIS-HEFT

PC Games

Wissen, was gespielt wird

GAMESCOM-GUIDE
- Die Aussteller
- Die Hallenpläne
- Die besten Spiele

EXTENDED
2 DVDs + 32 EXTRA-SEITEN
MIT TOP-VOLLVERSION

CITIES XL



Verkürzen Sie die Wartezeit bis Sim City: Mit moderner Grafik und weltberühmten Mega-Bauwerken! *

+GUIDE IM HEFT

* Einmalige Online-Aktivierung erforderlich

STUDIOBESUCH BEI CREATIVE ASSEMBLY

TOTAL WAR ROME 2

Noch größer, besser und schöner als Shogun 2: Mit Belagerungen, grandiosen Seeschlachten, Hochglanz-Grafik sowie intensiver Ego-Perspektive!

NUR IN EXTENDED!

1. BONUS-DVD
Gratis-Rennspiel: Auto Club Revolution

2. DIABLO 3
Guides auf 27 Seiten

1. BONUS-DVD
CLIENT, DEMO & VIDEOS
Gratisspiel: Auto Club Revolution
Demo: Risen 2 – Dark Waters
Videos: Dishonored, Darksiders 2

2. DIABLO 3
PROFI-HILFEN
Klassenguides für Inferno, Tipps zum Handwerk & die besten Farm-Routen!



USK ab 16 freigegeben

08/12 | € 6,99

4 397178 706992 08

Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30

www.pcgames.de

BRANDNEUE SPIELEINDRÜCKE UND BILDER

FAR CRY 3

Ausführlich gespielt: Die Solo-Kampagne und der neue Koop-Modus im Vorab-Check

EDITORIAL

Weihnachten im August


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MITTWOCH | 27. Juni 2012
Robert Horn zu Gast bei Creative Assembly in der Nähe von London: Dort erlebt der **Total War**-Fan zum ersten Mal die Fortsetzung zu **Rome** und fühlt den Entwicklern auf den Zahn. Warum **Total War: Rome 2** unnachahmliches **Gladiator**-Feeling verspricht, lesen Sie in unserer Titelstory ab Seite 22.

MITTWOCH | 11. Juli 2012
In fünf Wochen öffnet die Gamescom 2012. Die Kölner Spielemesse musste zwar mehrere Absagen verkraften – darunter von Microsoft, Sega und THQ –, doch die Besucher erwartet dennoch ein Füllhorn an Neuheiten: **Crysis 3**, **Tomb Raider**, **Black Ops 2**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, **Assassin's Creed 3** – alles spielbar! Für Spielefans wird sich das anfühlen wie Weihnachten mitten im August. Und allein für einen Plausch mit den PC-Games-Redakteuren lohnt sich doch der weiteste Weg, oder? Alle Details zur Messe finden Sie im beiliegenden Gamescom-Guide und in der Vorschau ab Seite 106.

DONNERSTAG | 12. Juli 2012
Welches Studio hat **World of Warcraft** und **Diablo 3** entwickelt? Diese Frage sollten 9 von 10 PC-Spielern auf Anhieb beantworten können. Doch bei einem Spiel wie **Spec Ops: The Line** dürfte das nur den wenigsten gelingen (es ist übrigens Yager aus Berlin). Waren Namen wie Blue Byte einst eine Art Prädikat, so orientieren sich die meisten Spielekäufer heutzutage an den Spiele-Serien wie eben **Die Siedler**. Oder **Battlefield**. Oder **FIFA**. Also eine ähnliche Entwicklung wie beim Film, wo es den meisten Kinobesuchern auch egal ist, welches Studio den neuen **Spider-Man**-Film produziert hat. Natürlich stehen Piranha Bytes oder Crytek für Qualität in einem bestimmten Genre – und daran orientieren sich die Fans. Im Teil 3 der PC-Games-Jubiläumsserie ab Seite 110 gehen wir der Frage nach, welche Studios und Entwickler die PC-Spielewelt geprägt haben.

FREITAG | 13. Juli 2012
Es werden noch viele Monate ins Land ziehen, bis das neue **Sim City** erscheint. In der Zwischenzeit empfehlen wir Ihnen das wunderschöne Aufbauspiel **Cities XL**, das wir Ihnen in diesem Monat zum ersten Mal als Vollversion anbieten können.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU BEIM HÄNDLER



Im kostenlosen Massive-Multiplayer-Onlinespiel **World of Tanks** zählen kluge Taktik, Teamplay und die richtige Ausrüstung. Deshalb gibt's jetzt von PC Games ein Sonderheft mit Karten, Guides, Experten-Wissen auf 100 Seiten! Das komplette Spiel ist auf DVD enthalten– einfach installieren und sofort loslegen! Und als Krönung enthält jedes Heft einen Code für 500 Gold Spielwährung. Ab sofort im Handel und unter shop.pcgames.de



League of Legends ist der mit Abstand beliebteste Vertreter der sogenannten MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena). Gerade Einsteiger fragen sich: Was macht die Profis SO gut? Wird da getrickst? Mitnichten: Die wissen einfach nur, wie's geht. Und das steht im neuen PC-Games-Sonderheft: 100 Seiten, vollgepackt mit Guides und Interviews rund um das Online-Strategiespiel. Erhältlich ab 8.8. – jetzt vorbestellen unter shop.pcgames.de

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 08/12

AKTUELLES
ab Seite 8

HARDWARE
ab Seite 124

THEMA

MAGAZIN
ab Seite 110

SERVICE

VORSCHAU
ab Seite 20


Seite 22

TOTAL WAR: ROME 2
Entwickler Creative Assembly bleibt seiner Linie treu und bläst im zweiten Teil seines Strategie-Juwels zum Großangriff. Was Sie als römischer Feldherr alles erwartet, lesen Sie in unserer Vorschau.

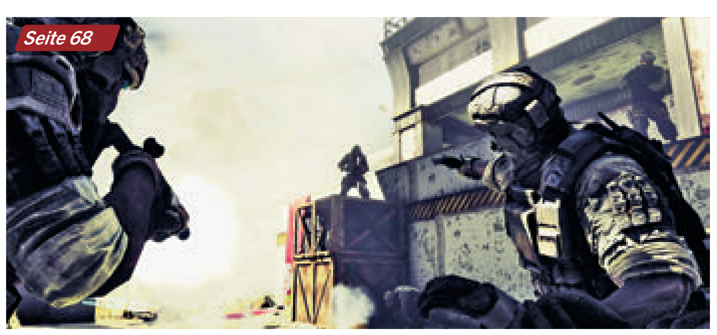

Seite 28

FAR CRY 3
Neuigkeiten von der Insel der Verrückten. Mit frischen Bildern und aktuellen Infos versüßen wir Ihnen die Wartezeit auf den hoffnungsvollen Shooter aus dem Hause Ubisoft.



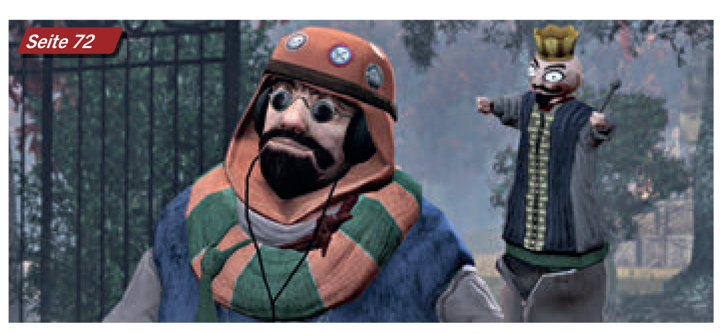
TEST

ab Seite 68



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Geradlinige Action mit jeder Menge Hightech-Spielzeug. Was wir vom neuesten Teil der **Ghost Recon**-Reihe halten, lesen Sie in unserem ausführlichen Test.



THE SECRET WORLD

Funcom beweist mit seinem düsteren MMORPG der anderen Art ganz schön Mut!



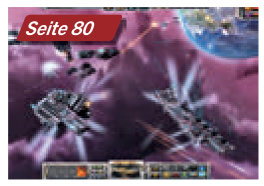
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Bunt und actionreich – wie für die **Lego**-Reihe typisch. Doch wie viel Spaß macht der Spielzeug-Flattermann?



MAGIC: THE GATHERING – DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013

Sammelkartenklassiker in neuer Auflage! Süchtig machend oder mau?



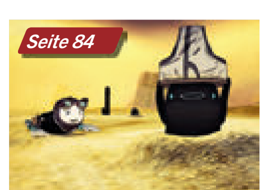
SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

Kleine Änderungen, große Wirkung? **Rebellion** erweitert das großartige Hauptspiel nur dezent.



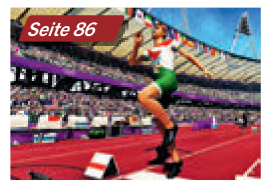
ENDLESS SPACE

Anspruchsvolle Rundenstrategie im Weltall – kann **Endless Space** die großen Vorbilder **Master of Orion 2** und **Ascendancy** beerben?



TINY & BIG: GRANDPA'S LEFTOVERS

Zeichentrickstil und Zerstörungswut kennzeichnen das Indie-Projekt.



LONDON 2012

Sega ist im Olympia-Fieber und beschert zum sommerlichen Sport-Event die passende Versoftung.



MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES

Der neueste Ableger der Taktik-Reihe schickt Sie an der Ostfront des Zweiten Weltkrieges in knüppelharte Gefechte.



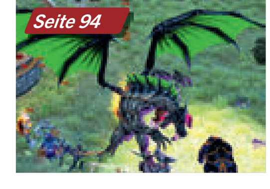
HOODWINK

Das Adventure soll der Auftakt einer Serie werden – wenn es sich gut verkauft. Aber macht die Knobelei in einer abgedrehten Welt Spaß?



LE TOUR DE FRANCE SAISON 2012

Der Radsportmanager ist kein Spiel, sondern ein Job: Listen, Tabellen und Fahrerwerte in Hülle und Fülle.



SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY

Ein Add-on zum sechs Jahre alten RPG-Strategie-Mix **Spellforce 2**? Klingt überflüssig, ist es leider auch.



RESONANCE

Das neue Spiel von den Machern von **Gemini Rue** ist pixelig und altmodisch: ein wahres Retro-Adventure.



QUANTUM CONUNDRUM

Knobelei im Stile eines **Portal 2** – wie gut hier abgekupfert wurde, verrät unser Test.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Cities XL



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Städtebausimulator im Stil der **Sim City**-Reihe
- 25 realistische, unterschiedlich anspruchsvolle Karten mit verschiedenen Startbedingungen, Klimazonen und Geländearten
- Über 500 Gebäude im europäischen, amerikanischen und asiatischen Stil
- Komplexes Transportsystem einschließlich öffentlicher Verkehrsmittel
- Bürger in vier Wohlstandsstufen mit unterschiedlichen Bedürfnissen (Job, Freizeit, Kultur, Soziales)
- Anspruchsvolles Wirtschaftssystem mit 16 zu verwaltenden Rohstoffen
- Hochwertige Grafik mit hohem Detailgrad und Postkartenmodus

FÜNF FRAGEN ZUM EINSTIEG

Bevor Sie sich daranmachen, Ihre eigene Stadt zu erschaffen, sollten Sie einige Punkte im Vorfeld wissen und beachten:

1. Benötige ich eine Internetverbindung, um Cities XL zu spielen?
Publisher Monte Christo hat die Server von **Cities XL** im März 2010 abgeschaltet und den Online-Modus mit einem Patch entfernt. Beim Spielstart ist lediglich eine einmalige Online-Registrierung bei aktiver Internetverbindung notwendig. Danach spielen Sie **Cities XL** ohne Einschränkungen offline.

2. Kommen noch Kosten auf mich zu?
Nein, das komplette Spiel ist mittlerweile gratis. Ursprünglich gab es ein Abo-Modell, das die Nutzung des Online-Modus sowie spezielle Zusatzinhalte betraf. Diesen Dienst hat Monte Christo aber zusammen mit dem Server-Betrieb eingestellt.

3. Was ist mit den Zusatzinhalten, die nur zahlenden Spielern zur Verfügung standen?
Buslinien und die sogenannten Megabauwerke gibt es mit dem aktuellen Patch auch im Einzelspielermodus.

4. Es gibt so wenig zu hören. Was ist da los?
Cities XL besitzt abgesehen von der Hintergrundmusik nur sehr wenige Soundeffekte. Es ist also alles in Ordnung mit Ihrem System.

5. Ich besitze einen schnellen Mehrkernprozessor. Warum ruckelt das Spiel, wenn meine Städte ein paar tausend Einwohner haben?
Cities XL unterstützt nur einen Prozessorkern. Jeder weitere Kern bleibt ungenutzt. Daher sind ältere, aber höher getaktete Ein- oder Zweikernprozessoren häufig schneller als moderne Vier- oder gar Sechskerner.



Erschaffen Sie Ihre eigene Metropole
Lenken Sie als Bürgermeister die Geschicke Ihrer eigenen Stadt. Legen Sie große Wohngebiete an und verschönern Sie diese mit Parks und Freizeitangeboten für Ihre Bürger. Schaffen Sie Arbeitsplätze und kurbeln Sie die Wirtschaft an. Sehen Sie, wie aus bescheidenen Anfängen eine pulsierende und wirtschaftlich blühende Großstadt wird. Sie haben jede erdenkliche Freiheit, Ihre Stadt nach Ihren Vorstellungen individuell zu gestalten.



Alles im Blick
Als Städteplaner hangeln Sie sich von einer Krise zur nächsten. Wo gerade Handlungsbedarf besteht, zeigt Ihnen das Spiel anhand hilfreicher Info-Einblendungen und farbiger Flächen an. So sehen Sie schnell, wo Ressourcen wie Wasser oder Kraftstoff verborgen sind und an welcher Stelle in Ihrer Stadt Optimierungsbedarf besteht. Egal ob Staugefahr oder Umweltverschmutzung: Sie wissen stets, wo es hakt.

Statistiken

Im Budget-Fenster sehen Sie eine Zusammenfassung Ihrer Finanzen und passen den Steuersatz an. Die Bevölkerungsübersicht schlüsselt detailliert auf, welche Faktoren die Zufriedenheit Ihrer Bürger beeinflussen. Unter „Ressourcen“ informieren Sie sich über Nachfrage und Angebot der verschiedenen Waren und Rohstoffe.

Zufriedenheit

Anhand der Farbe der Schaltflächen (je eine für die vier Bevölkerungsstufen und die vier Betriebszweige) erkennen Sie auf einen Blick die Zufriedenheit von Bürgern und Industrie: Bei grünen Buttons brauchen Sie sich keine Sorgen machen. Bewegt sich die Farbe in Richtung rot, besteht akuter Handlungsbedarf.

Handelsbildschirm

Versteckt in der Hauptmenüleiste finden Sie den Handelsbildschirm: Unter „Marktplatz“ gibt es eine Übersicht über Ihre Ressourcen – eventuelle Überschüsse tauschen Sie gegen Geld ein, einen Mangel gleichen Sie durch Handelsverträge aus.

Tipps zum Spiel finden Sie in der PC Games Extended ab Seite 148.

Die Seriennummer zum Spiel finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75.

Baumenü

Alle Bauoptionen befinden sich in diesem Menü am unteren linken Bildschirmrand. Wenn Sie Wohn-, Industrie- und Einzelhandelsgebiete festlegen, haben Sie die Wahl zwischen drei Werkzeugen: Verteilen Sie einzelne Grundstücke, legen Sie rechteckige Flächen an oder bestimmen Sie die Umrisse völlig frei.



INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie die DVD (Seite 1) in das Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Spiele“ bei **Cities XL** auf „Details“ und anschließend auf „Starten“.
- **Wichtig:** Nach der Installation des Spiels klicken Sie im DVD-Menü auf „Patch“ und bringen dadurch **Cities XL** auf den neuesten Stand (Version 1.1.0.457-B4).
- Anschließend fordert Sie das Spiel dazu auf, Ihre Version online zu registrieren. Kicken Sie auf „Ja“ und erstellen Sie ein kostenloses Benutzerkonto. Mit dem von Ihnen gewählten Benutzernamen und Passwort melden Sie sich bei jedem Start von **Cities XL** an. Eine Onlineverbindung ist dafür nur beim ersten Start nötig.

SYSTEMANFORDERUNGEN

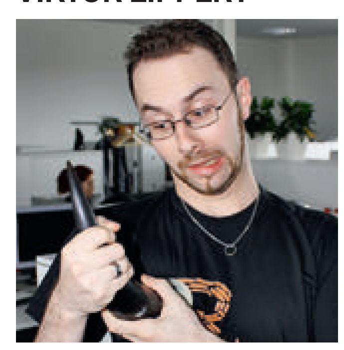
- **Minimum:** Pentium 4 2,5 GHz/Athlon XP 2500+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600
- **Empfehlenswert:** Intel Core 2 Duo E6850/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 3850


Petra Fröhlich

„Spaß geht vor: Ich will mich beim Spielen nicht schlecht fühlen!“

In **Max Payne 3** ist der Suff-Cop das, was man landläufig eine „arme Sau“ nennt – kurzum: ein körperliches Wrack. Umso überlegener fühlt es sich an, via Bullet-Time für Ordnung zu sorgen. Anders bei **Spec Ops: The Line**: Der Shooter stellt den Spieler vor ausgesprochen unangenehme Entscheidungen und konfrontiert ihn mit Situationen, die ein schlechtes Gefühl hinterlassen. Im Filmbereich würde man von einem „Feel-bad-movie“ sprechen. Das gefällt Kritikern, weil es eine Abwechslung zu weichgespülten Klischees darstellt. Überhaupt hat die Games-Industrie Geschmack gefunden am virtuellen Psychoterror: Das **Tomb-Raider**-Intro verursacht beim bloßen Zusehen Stress, bei der Vorführung von **Splinter Cell: Blacklist** verzogen selbst Hartgesottenste das Gesicht. Für Studios ist es eine riskante Gratwanderung, wenn sie die Spieler körperlich vor dem Monitor „mitleiden“ lassen. Ich persönlich habe mich entschieden – zugunsten des Spielspaßes: Lieber **Black Ops** als **Spec Ops**!

HORN DES MONATS*
VIKTOR EIPPERT



Ein gewisser Doktor Freud würde wohl vermuten, dass Viktor unzufrieden mit seiner üppigen Bezahlung ist: Im letzten Heft bezeichnete unser junger Volontär das Spiel **Crysis 3** als sogenannten „Ego-Shotter“. Weil Shooter aber nicht gleich Schotter ist, haben wir Viktors Gehaltszahlung für ein paar Monate eingefroren, damit er sich den Unterschied leichter merken kann.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

VERFILMUNGEN VON SPIELEN

Große Spiele, großes Kino!

Nach zig mäßigen oder geplatzten Verfilmungen von Computerspielen wird es Zeit für neue Versuche: Gleich drei große Titel sollen es nach Wunsch der Hersteller ins Kino schaffen. Mit **Halo 4: Forward Unto Dawn** ist ein viertes Filmprojekt sogar schon fertig.



ASSASSIN'S CREED

Schon lange arbeitet Ubisoft daran, sich stärker im Filmgeschäft zu betätigen. Nun wird die Sache ernst: **Assassin's Creed** soll als Kino-Streifen umgesetzt werden. Dazu konnten die Franzosen unter anderem Michael Fassbender als Hauptdarsteller und Produzenten gewinnen. Der deutsch-irische Fassbender ist dank seiner Rollen in Filmen wie **X-Men: First Class**, **Shame**, **Inglourious Basterds** und **Prometheus** derzeit schwer angesagt in Hollywood. ❏

Info: www.ubisoft.com



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Schon 2002 kamen erste Gerüchte über eine **Deus Ex**-Verfilmung auf, doch danach wurde das Projekt – wie so oft – auf Halde gelegt. Bis heute: CBS Films hat jüngst die Rechte an **Deus Ex: Human Revolution** erworben und verspricht, eng mit den Entwicklern Eidos Montreal und Publisher Square Enix zusammenzuarbeiten, damit der Film nicht zur halbgaren Versoftung verkommt, sondern dem intensiven Sci-Fi-Spiel gerecht wird. ❏

Info: www.deusex.com



HALO 4: FORWARD UNTO DAWN

Nach der geplatzten Kino-Umsetzung von Peter Jackson hat Microsoft einen anderen Weg eingeschlagen, um **Halo** ins Filmformat zu übertragen: **Halo 4 Forward Unto Dawn** ist eine fünfteilige Mini-Serie mit 15 Minuten Laufzeit pro Folge. Die aufwendige Produktion mit echten Darstellern ist ab 5. Oktober 2012 online auf den Seiten Machina und Halo Waypoint zu sehen. Später wird sie aber auch in erweiterter Fassung als 90-Minuten-Film erhältlich sein. ❏

Info: http://halo.xbox.com

NEED FOR SPEED

Electronic Arts gab Ende Juni bekannt, dass die Filmrechte an der Rennspielreihe **Need for Speed** an das Studio Dreamworks vergeben wurden. Das Drehbuch wird nur auf dem Franchise, nicht auf einem bestimmten Teil der Reihe basieren. Als Regisseur konnte man Scott Waugh verpflichten, der zuvor den Militärstreifen **Act of Valor** gedreht hat und bei vielen weiteren Produktionen als Stunt-Experte beteiligt war. Der Film soll 2014 in die Kinos kommen. ❏

Info: www.ea.com



PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Diablo 3	Blizzard	Test in 06/12	Wertung: 91
2	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
4	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: --
5	League of Legends	GOA	Test in 13/09	Wertung: 78
6	FIFA 12	Electronic Arts	Test in 10/11	Wertung: 89
7	Mass Effect 3	Electronic Arts	Test in 04/12	Wertung: 90
8	Max Payne 3	Rockstar Games	Test in 07/12	Wertung: 89
9	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision Blizzard	Test in 12/11	Wertung: 91
10	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard	Test in 09/10	Wertung: 90

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD 2012

Schnell noch abstimmen und gewinnen!



Wer folgt den Siegern von 2011 **Battlefield 3, Portal 2, Assassin's Creed: Revelations, Die Siedler Online** und **World of Warcraft: Cataclysm**? Noch bis 31. Juli haben Sie die Gelegenheit, für Ihre Favoriten beim BÄM!-Award 2012 abzustimmen. Und das lohnt sich gleich doppelt, denn auch in diesem Jahr warten wertvolle Hardware-Preise auf die Teilnehmer. Für die Kategorie „Most Wanted PC" sind in diesem Jahr die meisterwarteten Spiele der kommenden Monate nominiert: **Crysis 3, Dishonored, Far Cry 3, Guild Wars 2, Medal of Honor: Warfighter, Sim City, Starcraft 2: Heart of the Swarm, The Elder Scrolls Online, Watch Dogs** und **XCOM: Enemy Unknown**. Außerdem werden traditionell die besten Spiele in Disziplinen wie „Adrenalin" und „Teamgeist" gekürt. Hier buhlen Spiele wie **Diablo 3, Battlefield 3** und **FIFA 12** um die Stimmen der Fans.

Der BÄM!-Award ist auch im Jahr 2012 ein reiner Publikumspreis: Hier entscheiden also keine Gremien oder Jurys, sondern die Leser von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine und -Websites (also buffed.de, golem.de usw.). Am 17. August werden die Trophäen dann in Köln von prominenten Laudatoren übergeben; in den vergangenen Jahren erledigten dies ausgewiesene Spielekenner wie Smudo und Elton. ❑

Info: www.bamaward.de



Blizzard-Gründer Frank Pearce ließ es sich im letzten Jahr nicht nehmen, den BÄM!-Award für **World of Warcraft: Cataclysm** persönlich abzuholen.



Tolles Gewinnspiel zum Blu-ray- & DVD-Start der Action-Komödie „Das gibt Ärger" am 6. Juli

„DAS GIBT ÄRGER" PAINTBALL-SHOOT-OUT



Aus allen Teilnehmern ziehen wir zwei Gewinner, die einen Samstag lang mit vollem Einsatz im Paintballpark® Aachen spielen können.

Mitmachen und gewinnen!

Zum Blu-ray- und DVD-Start der starbesetzten Action-Komödie **Das gibt Ärger** verlosen wir in Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox ein ganz besonderes Erlebnis: Aus allen Teilnehmern ziehen wir zwei Gewinner, die zusammen mit jeweils vier Freunden einen Samstag lang im Paintballpark Aachen (www.paintballpark.de) um die Wette ballern dürfen. In einem Shootout wird dann der Sieger ausgespielt, dem zwei BlackBerry Smartphones Curve 9360 (http://de.blackberry.com) winken!

Mitmachen ist ganz einfach:

Surfen Sie auf unsere Webseite unter www.pcgames.de/gewinnspiele! Viel Erfolg!



Paintballpark Aachen

BlackBerry

Das Gewinnspiel läuft bis zum 05.08.2012. Teilnahmeberechtigt sind alle volljährigen PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Twentieth Century Fox und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

FINAL FANTASY 7

Neuauflage nach 14 Jahren!


In der Rolle von Held Cloud erleben Sie eine wendungsreiche Geschichte, die noch heute zum Besten im Rollenspiel-Genre gehört.

Publisher Square Enix plant die Neuveröffentlichung von **Final Fantasy 7** als PC-Download. Teil 7 gilt vielen Fans noch immer als der beste Teil der Japano-Rollenspiel-Reihe und erschien bereits 1998 für den PC. Die Neuerungen halten sich in Grenzen: Neben der Kompatibilität mit aktuellen Betriebssystemen und der Unterstützung höherer Bildschirmauflösungen fügt Square dem Remake Achievements, ein Cloud-Speichersytem und einen „Charakter Booster" hinzu. Das ist ein Schummel-Programm, mit dem Sie die Lebens- und Manapunkte Ihrer Heldengruppe maximieren sowie deren Portemonnaie auffüllen. So will Square Enix verhindern, dass Spieler aus Frust über den Oldschool-Schwierigkeitsgrad vorzeitig aufgeben. **Final Fantasy 7** erscheint exklusiv über Square Enix' hauseigenen Online-Shop. Bei Redaktionsschluss lagen noch keine Angaben zu Preis und Veröffentlichungstermin vor. ❑

Info: www.finalfantasyviipc.com

GTA 5

Prächtiges Los Santos

Kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichte Entwickler Rockstar zwei Screenshots aus dem heiß ersehnten Open-World-Actionspiel **GTA 5**. Die Bilder zeigen optisch beeindruckende Panoramen von der fiktiven Stadt Los Santos. ❑

Info: www.rockstargames.com/V




Die Entwickler betonen, die Spielwelt von **GTA 5** sei die größte, die sie je entworfen hätten – man wird sie sogar mit Jets erkunden können.

THE WALKING DEAD: EPISODE 2

Telltale setzt die Story fort



Spielerisch simpel, aber atmosphärisch, spannend und gut geschrieben: Telltale setzt die Serie auf hohem Niveau fort.

Nach dem packenden Auftakt **A New Day** hat Telltale sein Zombie-Abenteuer **The Walking Dead** fortgesetzt: In **Starved for Help**, der zweiten von fünf monatlichen Episoden, erleben wir, wie die Story rund um die Überlebenden einer Zombie-Apokalypse weiter geht. Der verurteilte Kriminelle Lee Everett hat sich mit einigen Leuten in einem Motel verschanzt. Nach drei Monaten neigen sich die Vorräte jedoch dem Ende zu, die Gruppe plagt der Hunger und ein Ende der Zombie-Angriffe ist nicht abzusehen. Unverhofft tut sich eine Gelegenheit auf, die alle Probleme lösen könnte – doch dabei geht natürlich einiges schief. Telltale erzählt erneut eine spielerisch simple, aber packende Geschichte – düster, blutig und erwachsen. Cool: Einige Entscheidungen aus der ersten Episode wirken sich auch in **Starved for Help** aus. ❑

Info: www.telltalegames.com

Felix meint:
Starved for Help knüpft mühelos an die Intensität der ersten Folge an: Mit gescheiten Dialogen, glaubhaften Charakteren, spannenden Entscheidungen und einigen knallharten Szenen ist Spannung garantiert – trotz des simplen Gameplays und einer spartanischen Optik.

THE WALKING DEAD

Shooter kommt

Publisher Activision hat sich ebenfalls die Lizenz der Zombie-Drama-Serie gesichert. Daraus strickt Entwickler Terminal Reality (**Ghostbusters**) ein Actionspiel aus der Ego-Perspektive. Als Redneck Daryl Dixon (bekannt aus der Serie) nutzen Sie Schlag- und Schusswaffen, um sich zusammen mit seinem Bruder Merle die Zombiehorden vom Leib zu halten. Die Handlung spielt vor den TV-Ereignissen im Umland der US-Stadt Atlanta. Wie in der **Arma 2**-Mod **DayZ** sind Ihre Vorräte an Nahrung und Munition begrenzt. So ist es oft die bessere Wahl, an den Untoten vorbeizuschleichen statt die Konfrontation zu suchen. Im Dialog mit anderen Überlebenden treffen Sie Entscheidungen, die den Spielverlauf beeinflussen. **The Walking Dead** erscheint irgendwann 2013. ❑

Info: www.thewalkingdeadbegins.com



DEFENSE GRID 2

Offen für Finanzspritzen



Bei **Defense Grid** bauen Sie Türme, um anstürmende Aliens aufzuhalten. Für Teil 2 versprechen die Entwickler neue Missionen und Verteidigungsanlagen sowie fiesere Außerirdische und einen Level-Editor.

Um den zweiten Teil des exzellenten Tower-Defense-Strategiespiels **Defense Grid** zu finanzieren, haben sich die Entwickler von Hidden Path Entertainment entschieden, über kickstarter.com eine Crowdfunding-Initiative zu starten. Dafür gibt es vier Stufen: Bekommen die Entwickler nur 250.000 Dollar zusammen, gibt's lediglich eine neue 8-Missionen-Kampagne für Teil 1. Schlappe 500.000 Dollar braucht Hidden Path, um eine neue Engine und den Multiplayer-Modus für **DG1** zu realisieren. Für eine weitere Viertelmillion verspricht Hidden Path einen Level-Editor und die Veröffentlichung von Teil 1 auf anderen Plattformen. Damit **Defense Grid 2** Wirklichkeit und ein echter Nachfolger wird, sind eine Million Dollar nötig. Als ausgesprochene Fans von **Defense Grid** wünschen wir den Entwicklern bei dieser noch bis Mitte August laufenden Aktion alles Gute und hoffen, dass am Ende deutlich mehr als die aktuell (Stand: 13. Juli) etwas mageren 80.000 Dollar zusammenkommen. ❑

Info: www.hiddenpath.com

THE EXPENDABLES 2

Koop-Action mit Filmhelden

Das Download-Spiel zum gleichnamigen Action-Film erscheint am 17. August. In **The Expendables 2** steuern Sie einen von vier Leinwand-Söldnern, die anderen drei übernehmen menschliche Mitspieler oder die KI. Zur Auswahl stehen die Alter Egos der Schauspieler Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, Jet Li und Terry Crews. Der Spielverlauf ist von wilden Arcade-Ballereien geprägt; ab und zu wechselt das Spiel aus der isometrischen Perspektive in eine Seitenansicht, dann wieder feuern Sie mit einem stationären Geschütz aus der Ego-Perspektive um sich. Zwischendurch gibt es brutale Nahkampf-Exekutionen in Großaufnahme. Nach dem Abschluss der Kampagne, welche die Vorgeschichte des Kinofilms erzählt, locken zeitkritische Herausforderungen. Darin verbessern Sie mit jedem Durchlauf Ihren Highscore und kämpfen so um die vorderen Plätze in den Online-Ranglisten. ❑

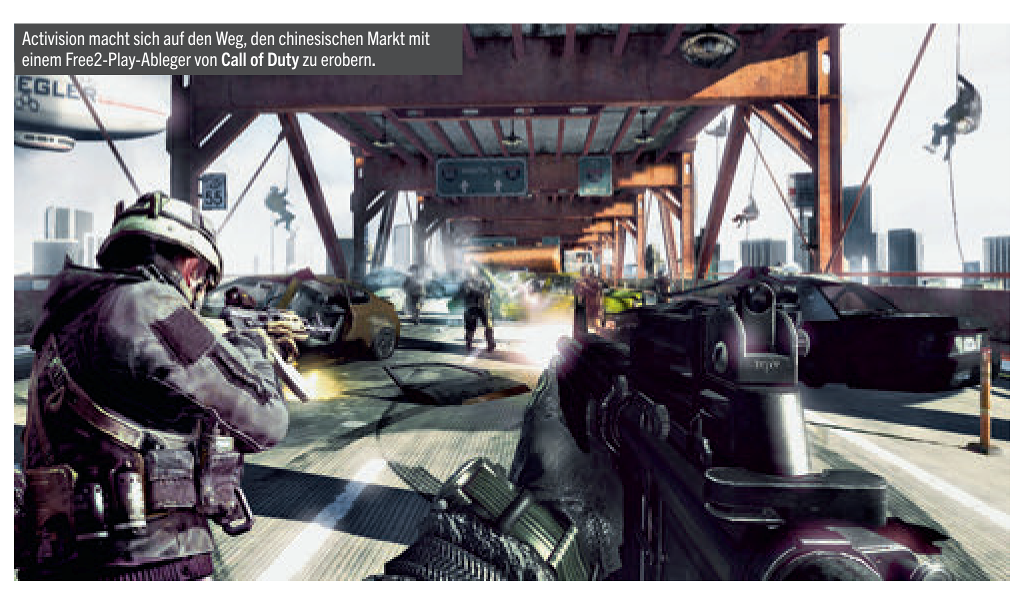
Info: www.ubisoft.de

In den überspitzten Actionszenen verschrotten Sie Panzer und Helikopter am Fließband. Jeder Abschuss erhöht Ihren Highscore.


TOTAL RECALL ist ein spektakulärer Actionthriller über Realität und Erinnerung, der von der berühmten Kurzgeschichte We Can Remember It For You Wholesale von Philip K. Dick neu inspiriert wurde. „Willkommen bei Rekall, der Firma, die Ihre Träume in echte Erinnerungen verwandeln kann.“ Obwohl Fabrikarbeiter Douglas Quaid (COLIN FARRELL) eine wunderschöne Frau (KATE BECKINSALE) hat, die er sehr liebt, klingt so ein Mind-Trip wie der perfekte Urlaub von seinem frustrierenden Alltag. Echte Erinnerungen aus dem Leben eines Superspions könnten genau das sein, was er braucht. Doch als die Programmierung schiefgeht, wird Quaid ein gejagter Mann. Von der Polizei verfolgt – die unter dem Kommando von Chancellor Cohaagen (BRYAN CRANSTON), dem Führer der freien Welt, steht, verbündet sich Quaid mit der Rebellin Melina (JESSICA BIEL), um den Chef der Untergrund-Widerstandskämpfer (BILL NIGHY) zu finden und Cohaagen zu stoppen. Der schmale Grat zwischen Fantasie und Wirklichkeit verschwimmt immer mehr und das Schicksal seiner Welt droht aus dem Gleichgewicht zu geraten, als Quaid entdeckt, wer er wirklich ist, wen er wirklich liebt und was seine wahre Bestimmung ist.
WAS IST WIRKLICHKEIT?
TOTAL RECALL
AB 23. AUGUST IM KINO
Ab 23. August 2012 im Kino
TOTAL RECALL
winnspiel + + + Gewinnspiel + + + Gewinnspiel + + + Gewinnspiel + + + Gewi
Pünktlich zum Kinostart verlosen wir ein Wochenende in Berlin!
Genauer gesagt verlosen wir 2x 2 Karten für die Kinopremiere von Total Recall im Sony-Center in Berlin am 13. August 2012. An- und Abreise sowie eine Hotelübernachtung sind selbstverständlich ebenfalls im Gewinn inbegriffen. Beachten Sie bitte, dass Sie volljährig sein müssen, um am Gewinnspiel teilzunehmen. Viel Glück und den Gewinnern schon einmal viel Spaß!
Teilnahme am Gewinnspiel
Teilnahmeberechtigt sind alle PC Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Teilnehmen ist ganz einfach – schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Total Recall“ an die Adresse gewinne@pcgames.de. Viel Erfolg!
Teilnahmeschluss: 3. August 2012

CALL OF DUTY ONLINE

Neid: China darf kostenlos ballern!


Activision macht sich auf den Weg, den chinesischen Markt mit einem Free2-Play-Ableger von **Call of Duty** zu erobern.

Während **Call of Duty**-Mehrspieler-Fans hierzulande per Premium-Upgrade kräftig zur Kasse gebeten werden, kündigt Activision mit **Call of Duty Online** ein Free2Play-Modell an – zunächst exklusiv für den chinesischen Markt. In Kooperation mit dem asiatischen Telekommunikationsunternehmen Tencent hat Activision die Vermarktung des Projektes für mehrere Jahre abgeschlossen.

Call of Duty Online basiert auf dem **Modern Warfare**-Szenario, soll noch dieses Jahr erscheinen und mit allerlei Individualisierungsmöglichkeiten gewürzt sein. Waffen, Ausrüstung, Erscheinungsbild der Spielfigur – diese Inhalte „darf" der Spieler per Mikrotransaktionen in einem Item-Shop je nach Lust, Laune und Kaufkraft auswählen. Die Spielwährung hört dabei auf den kuriosen Namen Renminbi. **Call of Duty Online** soll speziell für die Bedürfnisse chinesischer Spieler entwickelt werden, ließ Activisions CEO Bobby Kotick bei einer offiziellen Ankündigungsveranstaltung im Land der aufgehenden Sonne verlauten. „Derzeit sei jedoch nicht geplant, das für China vorgestellte Spielkonzept in westlichen Ländern zu etablieren", so Kotick.

Wir wagen mal den Blick in die Glaskugel und behaupten das Gegenteil, denn auch in unserer Spielkultur spielen Free2Play-Modelle eine immer bedeutendere Rolle und warum sollte Activision auf solch eine zusätzliche Einnahmequelle verzichten? Wie **Call of Duty Online** inhaltlich aufgebaut sein wird, darüber gibt es noch keine verlässlichen Infos. Fest steht jedoch, dass Activision das erfahrene Shooter-Entwickler-Team Raven Software mit der Umsetzung beauftragt hat. Raven Software war zuletzt für den erfolgreichen Mehrspielermodus in **Call of Duty: Modern Warfare 3** verantwortlich. ❑

Info: www.tencent.com


Optisch und inhaltlich bedient sich **Call of Duty Online** am **Modern Warfare**-Setting der Spielreihe.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Cloud-Streaming-Dienst gekauft

Anfang Juli hat Sony Computer Entertainment (SCE) das Unternehmen Gaikai Inc. gekauft, den führenden Anbieter von Cloud-Streaming-Technologie im Spiele-Sektor. Gaikais Technik erlaubt es, grafisch aufwendige Spiele in jedem handelsüblichen Web-Browser zu spielen. Für die Übernahme soll Sony rund 380 Millionen US-Dollar hingeblättert haben. Das japanische Unternehmen hat damit die Basis geschaffen, seine eigenen Konsolen mit gestreamten Spielen versorgen zu können. Sony-Präsident und Group CEO Andrew House kommentiert: „SCE wird einen weltklasse Cloud-Streaming-Service liefern, der es Usern erlaubt, jederzeit und überall ein breites Spektrum von Inhalten zu genießen, von umfangreichen Core-Titeln mit Spitzengrafik bis hin zu kleinerem Inhalt – und das auf einer Reihe von Geräten mit Internetverbindung." ❑

Info: www.scei.co.jp



FORTNITE

Mit Unreal Engine 4, exklusiv für PC!

Rechts im Bild: Mit gesammelten Rohstoffen können die Spieler ihre Festung ausbauen und mit vielseitigen Upgrades verbessern.

Nach der eher verhaltenen Ankündigung im letzten Jahr hat Entwickler Epic endlich handfeste Infos zu **Fortnite** springen lassen. Für das humorige Spiel ließ sich Epic vom Indie-Hit **Minecraft** inspirieren, es vermixt Sammel- und Aufbau-Elemente mit Shooter- und Tower-Defense-Mechaniken. In **Fortnite** muss eine Gruppe von Spielern zusammenarbeiten, um Monsterangriffe abzuwehren. Dazu muss das Team tagsüber die zufällig generierte Umgebung erkunden, Rohstoffe sammeln und Gegenstände einsacken, die beim Kampf gegen die Monstermassen hilfreich sein könnten. Mit dem Baumaterial werden Befestigungen errichtet, Wälle verstärkt oder Verteidigungsanlagen improvisiert, außerdem wird man Waffen modifizieren können – beispielsweise lässt sich eine Armbrust so umbauen, dass sie elektrisch geladene Bolzen verschießt. Bei Nacht greifen dann üblicherweise Untote und Monster an, die man dann in bester Shooter-Manier aus dem Weg räumt. Epic möchte das Spiel nach Release zudem mit Updates versorgen, denkbar sind neue Ausrüstung, weitere Rohstoffe, zusätzliche Baupläne und mehr. Über ein Bezahlmodell schweigt man sich jedoch noch aus. Optisch hatte Epic anfangs noch einen düsteren, ernsteren Stil angestrebt, doch der sei zu deprimierend ausgefallen. Darum setzt **Fortnite** nun auf einen fröhlicheren, detailreichen Comic-Grafikstil. Als erstes Spiel überhaupt nutzt **Fortnite** dafür die brandneue Unreal Engine 4. **Fortnite** wird voraussichtlich exklusiv für den PC erscheinen, den Epics Frontman Cliff Bleszinski als „Next-Gen-Plattform" bezeichnet. ❑

Info: http://epicgames.com



Waffen und Rüstungen soll es nicht nur in großer Zahl geben, man wird sie auch mit der Zeit ausbauen und anpassen können.

ULTIMA FOREVER: QUEST FOR THE AVATAR

Ultima kehrt als Free2Play-MMOG zurück

Noch im Laufe des Jahres bringt das Studio Bioware Mythic mit **Ultima Forever: Quest for the Avatar** ein neues Online-Rollenspiel an den Start. Die Hintergrundgeschichte spielt 21 Jahre nach dem Ende von **Ultima 4.** Da Lord British Britannia verlassen hat, herrscht nun seine Tochter Lady British. Als eine große Finsternis das Land bedroht, ist es an Ihnen, einzugreifen. Sie müssen die acht Tugenden meistern, zum Avatar werden und die Dunkelheit aufhalten.

In **Ultima Forever** können Sie auf Solopfaden wandeln oder sich mit anderen Spielern in Gruppen von bis zu vier Spielern zusammenschließen. Spielmechanik und Perspektive sollen **Diablo 3** ähneln, die Kämpfe sollen aber eher an **Baldur's Gate** erinnern. Bislang sind die Klassen Magier und Krieger angekündigt; weitere wie der Paladin sollen bald enthüllt werden.

Das Spiel wird gratis spielbar sein, allerdings kann man gegen echtes Geld das Aussehen des Charakters ändern, Komfortfunktionen wie ein Schnellreisesystem in Anspruch nehmen oder statt auf den Bau des Schiffes zu warten einfach einen fertigen Kahn kaufen. Mit dem schippern Sie übers Meer, wo Sie – auf PC und iPad – Stürme und Kämpfe gegen Seemonster erleben. ❑

Info: http://ultimaforever.com


Nach jahrelanger Abstinenz kehrt **Ultima** zurück. Werden sich Rollenspiel-Fans mit dem Free2Play-Modell anfreunden können?

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	16. Oktober 2012
	1954: Alcatraz	Adventure	Daedalic	2012
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Amnesia: A Machine For Pigs	Adventure	Frictional Games	2013
	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	3. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2013
▶	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	23. November 2012
	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	3. Quartal 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
▶	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Unbekannt
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Caribbean!	Rollenspiel	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2013
Seite 42	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	21. August 2012
	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk	Rollenspiel	CD Projekt Red	Nicht bekannt
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
Seite 56	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	17. August 2012
▶	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Focus Home Interactive	21. September 2012
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	Nicht bekannt
	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	Februar 2013
	Dishonored: Die Maske des Zorns	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
	Divinity Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	2013
▶	Doom 3: BFG Edition	Ego-Shooter	Bethesda	19. Oktober 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	DSA: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
Seite 50	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
Seite 82	Endless Space	Strategie	Amplitude	4. Juli 2012
	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	September 2012
Seite 28	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	30. November 2012
▶	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	27. September 2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
Seite 34	Fußball Manager 13	Manager-Simulation	Electronic Arts	Oktober 2012
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	31. August 2012
Seite 68	Ghost Recon: Future Soldier	Action	Ubisoft	28. Juni 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
▶	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	28. August 2012
Seite 38	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertain-ment	12. Dezember 2012
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
Seite 90	Hoodwink	Adventure	E-One-Studio	28. Juli 2012
▶	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	27. September 2012
Seite 40	Jagged Alliance: Crossfire	Echtzeit-Taktik	Bitcomposer Games	3. Quartal 2012
▶	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	10. August 2012
Seite 76	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	22. Juni 2012
▶	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
Seite 92	Le Tour de France Saison 2012: Der offizielle Radsport-Manager	Sportspiel	Dtp	3. Juli 2012
Seite 86	London 2012	Sportspiel	Sega	29. Juni 2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
Seite 78	Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013	Strategie	Wizards of the Coast	20. Juni 2012
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
Seite 88	Men of War: Condemned Heroes	Echtzeit-Taktik	Peter Games	1. Juni 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	26. September 2012
	Natural Selection 2	Ego-Shooter	Unknown Worlds	3. Quartal 2012
	NBA 2K13	Sportspiel	2K Games	5. Oktober 2012
	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012
	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Focus Home Interactive	September 2012
▶	Orcs Must Die! 2	Action	Robot Entertainment	30. Juli 2012
	Penny Arcade's On the Rain-Slick Precipice of Darkness 3	Rollenspiel	Zeboyd Games	25. Juni 2012
Seite 52	Perspective	Geschicklichkeit	Digi Pen	2012
	PES 2013	Sportspiel	Konami	4. Quartal 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2013
▶	Prototype 2	Action	Activision	27. Juli 2012
Seite 96	Quantum Conundrum	Puzzle	Square Enix	21. Juni 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
Seite 95	Resonance	Adventure	Wadjet Eye Games	19. Juni 2012
Seite 44	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
Seite 80	Sins of a Solar Empire: Rebellion	Echtzeit-Strategie	Stardock Entertainment	12. Juni 2012
Seite 46	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August 2012
▶	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	9. Oktober 2012
▶	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	5. März 2013
Seite 94	Spellforce 2: Faith in Destiny	Echtzeit-Strategie	Nordic Games	19. Juni 2012
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
Seite 64	Test Drive: Ferrari Racing Legends	Rennspiel	Bigben Interactive	27. Juli 2012
▶	The Amazing Spider-Man	Action-Adventure	Activision	10. August 2012
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
Seite 60	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard	Rollenspiel	Bethesda	3. Quartal 2012
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Expendables 2	Action	Ubisoft	17. August 2012
Seite 72	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	3. Juli 2012
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead	Action	Activision	2013
	The Walking Dead: Episode 3 – Long Road Ahead	Adventure	Telltale Games	August 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 84	Tiny & Big: Grandpa's Leftovers	Jump & Run	Crimson Cow	19. Juni 2012
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
▶	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	28. August 2012
Seite 22	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
Seite 54	Transformers: Untergang von Cybertron	Action	Hasbro Interactive	21. August 2012
	War of the Roses	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warframe	Action	Digital Extremes	4. Quartal 2012
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Runden-Taktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Verrückte Video-Welt



PC Games dreht. Zum Beispiel Rossis Welt. Dafür gründen die Redakteure sogar eine eigene Band, Hörproben gibt es in der nächsten Folge. Für einen Dreh des Schwestermagazins play3 wurden einfach unsere Praktikantinnen als Zombies angemalt. Video-Redakteur Dominik fand das ziemlich gut.



Pünktlicher Podcast



Jeden Montag quetschen wir uns in eine kleine Kabine und quatschen über Spiele und allerlei Blödsinn. Traditionell futtern wir dabei Kuchen, den SIE uns schicken. Vielen Dank dafür! Unseren Podcast finden Sie unter der Rubrik "Specials" auf www.pcgames.de



Die Chefs machen Urlaub





Ja, toll. Suuuper. Der eine Chef reist zwei Wochen durch die USA, der andere rudert halb nackt irgendwelche Flüsse hinunter. Und wir? Wir buckeln.

PC Games Mystery



Stefan vs. Zombies

Einer der grössten Tests in dieser Ausgabe war der von The Secret World. Stefan und Robert stürzten sich gemeinsam in die Aufgabe. Seitdem faseln die beiden ständig etwas von Verschwörungstheorien, UFOs und Zombies. Alles wahr, sagen sie.

VORSCHAU 08/12

INHALT

ACTION

FAR CRY 3

Wir haben erstmals die PC-Version des kommenden Insel-Shooters angespielt und uns selbst ein Bild gemacht, wie sich **Far Cry 3** im Einzelspieler- und Koop-Modus spielt.


Seite 28

STRATEGIE

TOTAL WAR: ROME 2


Seite 22

Endlich! Das geniale **Rome** bekommt einen Nachfolger! Wir haben den Entwickler The Creative Assembly im britischen Horsham besucht und die ersten brandheißen Infos für Sie mitgebracht.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.07.12)

1. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NCsoft – Termin: 28. August 2012
2. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
3. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 2013
4. **ASSASSIN'S CREED 3** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 23. November 2012
5. **HITMAN: ABSOLUTION** – Action | Square Enix – Termin: 20. November 2012
6. **CRYSIS 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Februar 2013
7. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 29. November 2012
8. **COMMAND & CONQUER: GENERALS 2** – Strategie | Electronic Arts – Termin: 2013
9. **BORDERLANDS 2** – Ego-Shooter | 2K Games – Termin: 21. September 2012
10. **TOMB RAIDER** – Action-Adventure | Square Enix – Termin: 5. März 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- ➕ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- ➕ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- ➖ Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- ➖ Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- ➖ Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



Total War: Rome 2

Von: Robert Horn

Das römische Reich erhebt sich erneut, um im neuesten Teil der Total-War-Reihe alle seine Vorgänger in Größe und Bildgewalt zu übertreffen.

DAS IST NEU

Die bisher bekannten Neuerungen von Rome 2 auf einen Blick:

- Die Kampagnenkarte ist deutlich größer als im Vorgänger und umfasst Europa sowie weite Teile im Osten.
- Eine neue Unit-Cam erlaubt es Ihnen, direkt am Schlachtgeschehen am Boden teilzuhaben.
- Armeen erhalten jetzt je nach Kampfstil Boni, unabhängig vom General.
- Provinzen sind in mehrere Regionen unterteilt, um den Verwaltungsaufwand im Griff zu halten.
- Städte sind gigantische Anlagen mit mehreren strategischen Punkten, dicken Mauern, Türmen, Gassen und weiten Plätzen.
- See- und Landschlachten werden kombiniert.
- Belagerungstürme, Katapulte und Rammen sind zurück. Teilweise können diese Waffen auch von Schiffen abgefeuert werden.
- Es wird viele spielbare Völker geben, die sich alle etwa im Spielstil, Aussehen oder Technologiebaum unterscheiden.
- Römische Legionen beherrschen verschiedene Formationen wie etwa die berühmte Testudo-Schildkröten-Formation.

ENDLICH: KOMBINIERTE LAND- UND SEESCHLACHTEN

Schon für Shogun 2, den Vorgänger, hatten die Entwickler eine Kombination aus Landgefechten und Seeschlachten angekündigt. Erst jetzt wird der Traum vieler Fans Wirklichkeit. In gewaltigen Operationen dürfen Sie gleichzeitig Truppen per Schiff anlanden lassen, während Landeinheiten mit Belagerungstürmen die Wälle angreifen. Gleichzeitig feuern Ballisten von Schiffen aus auf die Stadt oder verkeilen sich mit der feindlichen Flotte.



Die Invasionsflotte der Römer nähert sich Karthago. Die gewaltige Stadt dient den Entwicklern als Beispiel, wie Land- und Seeschlachten zusammenspielen.



Landschlachten kommen mit allem daher, was Fans sich wünschen. Bejubeln Sie mit uns die Rückkehr von Katapulten, Belagerungstürmen, dicken Mauern, Straßenschlachten und Häuserkämpfen!



Rammsporne am Schiffsbug gehörten damals zum guten Ton. Seeschlachten in **Rome 2** werden mit deutlich mehr Einheiten stattfinden als früher.

Faszinierend, diese römische Geschichte. Irgendwie magisch. Keine Ahnung, warum. Aber schon in der Schule lernen wir alles über diese lang vergangene Epoche, wo Sandalentragen noch in war und die Leute mit Betttüchern um den Körper Politik gemacht haben. Wo die Reichen im Liegen mit Träubchen gefüttert wurden und in Arenen blutige Wettkämpfe verfolgten. Als Kinder lasen wir Asterix-Comics und erfuhren so nebenbei alles über lateinische Städtenamen, römische Legionen und berühmte Namen wie Cäsar oder Cleopatra. Und wenn wir dann älter wurden, gab's all diese coolen Sandalenfilme wie **Gladiator, Ben Hur** oder **Spartacus.** Auf dem PC schulten wir ins gewissenhaft weiter mit Spielen wie **Caesar**, **Imperium Romanum**, **Age of Empires** oder **Civ City Rome**. Und dann kam **Rome: Total War** und veränderte alles.

Die Entwickler der englischen Firma Creative Assembly, die immerhin seit 12 Jahren fast nichts anderes macht als **Total War**-Spiele zu produzieren, rannten mit der Ankündigung von **Rome 2** wohl offene Türen ein. Einen Nachfolger zum beliebtesten Teil der Serie hatte sich jeder Fan gewünscht. „Schön und gut, aber wo bleibt **Rome 2**?" war jahrelang die typische Antwort von Fans auf Ankündigungen jeglicher Art seitens Creative Assembly, erzählt uns Lead Designer James Russell, den wir bei der Vorstellung des neuen Projekts in Horsham, England treffen. Nun, acht Jahre nach **Rome: Total War** rückt der Wunsch der Spieler in greifbare Nähe. Wie es scheint, haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht. Nach dem gewaltigen, aufwändigen und nicht gerade fehlerfreien **Empire: Total War** (2009) wollte das Team sich auf einen anderen Teil der Welt konzentrieren und die Geschichte eines einzigen Volkes erzählen. Das geschah in **Total War: Shogun 2** und all die Erfahrungen die die Entwickler dort sammeln konnten, fließen nun in das bisher größte Projekt der Engländer ein. **Rome 2** wird nun wieder größer – und das in jeder Hinsicht.

Schon immer ist der Spielverlauf von **Total War**-Spielen zweigeteilt. Auf einer Kampagnenkarte kümmern Sie sich in rundenbasierten Zügen um die Geschicke Ihres Volkes, bauen Gebäude und Einheiten oder betreiben Diplomatie. Gekämpft wird dann zu Land (und seit **Empire: Total War** auch zu Wasser) in gewaltigen und imposanten Echtzeitschlachten mit mehreren tausend Einheiten. Daran ändert sich auch in **Rome 2** nichts, doch die Kampagnenkarte wird im Vergleich zum Vorgänger (der sich „nur" mit Japan beschäftigte) deutlich größer. Gesamt-Europa wird als Spielplatz für Intrigen, Ränkelspielchen und Verraten dienen, dazu kommt noch ein gutes Stück östlicher Terri-

DIE EIGENEN LEGIONEN
Tolle Idee: Die Entwickler wollen, dass Spieler von **Rome 2** einen stärkeren Bezug zu ihren Armeen aufbauen. Deshalb verdient jede Ihrer Legionen durch ihre Zusammensetzung und Kampfstil bestimmte Boni (sogenannte Traits, die wir bisher nur von Generälen und Spezialeinheiten kennen) und erarbeitet sich einen Ruf. Die Traits gelten für die Armee, selbst wenn der Kommandant fällt! Ihre siebte Legion ist dann zum Beispiel ein gefürchtetes Reiterherr, während die zehnte Legion auf schwere Nahkämpfer setzt. Natürlich können Sie diesen Legionen auch eigene Namen geben.

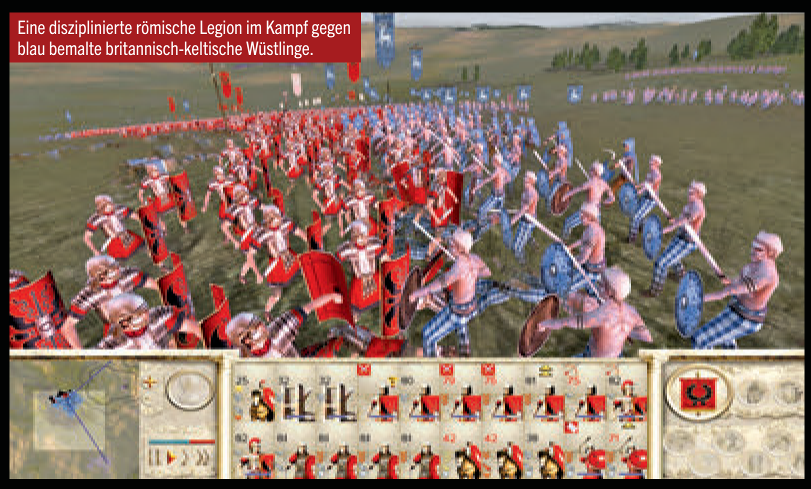
torien. Das reicht nicht an die Größe von **Empire: Total War** heran, dort gab es zusätzlich noch Amerika und Indien als Schauplätze, riesig wird es trotzdem. Damit Spieler bei dieser Masse an Völkern, Städten und Parteien den Überblick behalten, strukturieren die Entwickler die Verwaltung der Gebiete ein wenig um: Mehrere Regionen werden nun zu Provinzen zusammengefasst. Um eine Provinz zu erobern, müssen Sie nach wie vor jede einzelne Region einnehmen und beherrschen, um Ausbau und wirtschaftliche Belange kümmern Sie sich aber nur bei der Provinz. Das verhindert, dass Sie unzählige kleine Regionen im wirtschaftlichen Blick haben müssen und sich im Macromanagement verlieren. Zu Gesicht bekommen haben wir die Kampagnenkarte zu diesem frühen Zeitpunkt der Entwicklung aber noch nicht. Wir können also nur vermuten, dass die Darstellung den wunderschönen 3D-Modellen der Vorgänger folgen wird und uns mit vielen kleinen Details überraschen wird.

Größe. Dieses Wort werden Sie im Zusammenhang noch öfters hören. Denn Größe ist den Entwicklern wichtig, besonders das Zusammenspiel von „ganz weit weg" und „ganz nah dran". Schon immer war es in den **Total War**-Spielen möglich, auf Schlachtfeldern mit der Kamera sehr nah heranzufahren und praktisch mitten im Geschehen der wogenden Schlacht zu stehen, das Gebrüll der Menschen zu hören, die Kämpfe zu verfolgen und selbst den Boden unter dem Ansturm von Kavallerie erbeben zu sehen. Dieses „Mittendrin statt nur dabei", dieses epische Gefühl, mitten in einer bedeutenden Schlacht zu sein, wollen die Entwickler verstärken. Dazu wird – das gehört zu jedem neuen **Total War** dazu – erst einmal an den Details der Kämpfer geschraubt, etwa die Anzahl der verschiedenen Gesichter und Kleidungsstücke erhöht, so dass jede Einheit unterschiedlich aussieht. Jetzt beherrschen die Figuren aber teilweise auch Gesichtsanimationen und brüllen sich während der Schlacht Befehle zu oder feuern sich an. Das bekommt aus luftiger Höhe freichlich kein Spieler mit und so kommt die brandneue Unit Cam zum Einsatz: Damit hüpfen Sie di-

GLANZ UND EHRE ROMS: DER VORGÄNGER

Rome: Total War ist auch heute noch die Nummer eins, wenn es um bombastisch inszenierte Schlachten der Antike geht.

Führen Sie die Legionen Roms gegen germanische Barbaren, karthagische Elefanten und mazedonische Hopliten: **Rome: Total War** aus dem Jahr 2004 ist ein episches Spiel, dessen historische Bandbreite den gesamten Aufstieg des römischen Reiches umfasst, die Zeit der Republik, die Punischen Kriege gegen Karthago, die Heeresreformen des Marius und das blutige Gerangel der machtgierigen Familien um die Vorherrschaft über die Stadt der sieben Hügel. Optisch ist das Spiel leicht in die Jahre gekommen, kann sich aber durchaus noch sehen lassen, während der Spielfluss über jeden Zweifel erhaben ist. Bei Steam ist es für einen Spottpreis verfügbar – oder über unsere Heft-DVD 01/2011 (nachbestellbar).


Eine disziplinierte römische Legion im Kampf gegen blau bemalte britannisch-keltische Wüstlinge.

Elefanten? Elefanten! Die schwerfälligen Dickhäuter waren schon in **Rome** 1 eine zweischneidige Waffe. Wenn die Elefanten in Panik gerieten, machten sie zwischen Freund und Feind keinen Unterschied mehr.

rekt in die ausgewählte Einheit, die Kamera platziert sich mitten unter den Männern. Agieren können Sie nicht, nur gucken. Spielerisch ist das sinnlos, sorgt aber für eine Gänsehaut gigantischen Ausmaßes: Wir erleben aus der neuen Perspektive, wie eine Einheit Schwertkämpfer unter brutalem Feindfeuer einen Belagerungsturm erklimmt. Als unser Blick nach links schwenkt, sehen wir weitere Truppenteile auf die Mauern zustürmen, während im Hintergrund gewaltige Katapultgeschosse einschlagen. Vor uns dreht sich plötzlich der Anführer unseres Trupps um, reckt sein Schwert in die Höhe und brüllt etwas – da öffnen sich die Türen des Turmes und wir strömen auf die Mauern der Stadt mitten unter die Verteidiger. **Total War** wirkt plötzlich, als hätten sich die Entwickler Inszenierungshilfe von den **Call of Duty**-Machern geholt. Keine Angst, diese Neuerung ist absolut optional und soll nur die Ausmaße einer Schlacht optisch beeindruckend einfangen. Eingefleischte Taktiker werden das sicher kaum nutzen. Die schalten stattdessen die neue strategische Übersichtskarte hinzu: die zeigt alle eigenen und bisher entdeckten feindlichen Einheiten und dient lediglich als optisches Hilfmittel, bewegen dürfen Sie damit keine Einheit. Durch die schiere Größe (Da! Schon wieder dieses Wort!) der Schlachten sollen Hinterhalte und Aufklärung eine wichtige Rolle einnehmen. So soll es möglich sein, sich in schmalen Gassen zu verstecken oder Späh-Einheiten zum Auskundschaften der gegnerischen Stärke loszuschicken. Mehr Taktik mit versteckten Truppenteilen also? Mehr Nervenkitzel mit gelungenen Hinterhalten oder dem überraschenden Auftauchen weiterer Truppen? Wir wissen nicht, wie die berühmt-berüchtigte **Total War**-KI das hinbekommen soll, aber es klingt fantastisch!

Ansonsten kehrt Rome 2 zu alten, geliebten Stärken zurück. Seit **Medieval 2: Total War** vermissen wir all diese wunderbar wuchtigen Belagerungsmaschinen, Ballisten, Türme oder Rammen, dieses unnachgiebige Bearbeiten von massiven Steinmauern, das Erklimmen von Zinnen und Zerbröseln von Toren. In **Rome 2** hält diese bombastische

GESCHICHTLICHER EXKURS: KARTHAGOS STOLZ

Das riesige, kreisförmige Gebäude, das auf den meisten Screenshots der Schlacht um die antike Stadt Karthago den Hintergrund dominiert, ist kein Fußballstadion, sondern das bestgehütete Staatsgeheimnis der Karthager: der Kriegshafen.

Die griechische Bezeichnung für den Hafen Karthagos, „Kothon", bedeutet „abgetrennt" und rührt daher, dass der runde Kriegshafen nur durch einen schmalen Kanal mit dem rechteckigen Becken des Handelshafens verbunden war. Die maritime Macht Karthagos hing von einer riesigen Flotte ab, deren Bauweise ein Geheimnis war, das man vor allem vor den in nautischen Dingen unbedarften römischen Erzfeinden schützen musste. Der runde Hafen bot zu diesem Zweck „Schiffsgaragen" für schätzungsweise 350 Kriegsgaleeren. Auf der Insel in der Mitte befand sich das Hauptquartier der karthagischen Admiralität. Das Bemühen, fortschrittliche Schiffbautechniken geheim zu halten, war nicht von Erfolg gekrönt, da den Römern ein auf Grund gelaufener karthagischer Kriegsruderer unversehrt in die Hände fiel. Nach dieser Vorlage konnte Rom dann eigene Galeeren zusammenzimmern und den Karthagern auf See Konkurrenz machen. Als die Römer Karthago im Dritten und letzten Punischen Krieg belagerten, blockierten sie die Hafeneinfahrt sogar mit einem Damm, um die gefährliche karthagische Flotte einzusperren.


Karthago wurde von den Römern komplett zerstört, aber das runde Becken des Kriegshafens ist auch heute noch zu sehen.

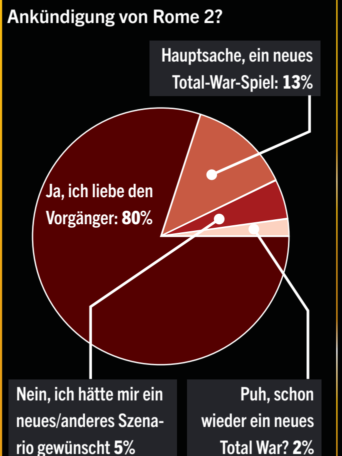
Durch die bloße Anzahl an Kulturen im europäischen Raum der damaligen Zeit wird die Einheitenvielfalt um einiges höher sein als noch in **Shogun 2**.

Art der Kriegsführung zusammen mit den aus dem ersten Teil bekannten Formationen Einzug auf dem PC und wird außerdem noch um eine Besonderheit erweitert: Schiffe können jetzt auch in eigentlich reinen Landschlachten eingesetzt werden. Eroberer setzen so größere Truppenmengen an feindlichen Küsten ab, bombardieren mit Katapultschiffen feindliche Städte aus sicherer Entfernung oder starten eine Invasion des gegnerischen Hafens. Natürlich können Verteidiger ihrerseits mit der eigenen Flotte antworten und so entbrennt unter Umständen ein heftiger Kampf zu Land und zu Wasser. Dass das wunderbar funktioniert, zeigt uns Lead Designer James Russell in einer Schlacht, die uns glatt die Kinnlade ausrenkt. Das ist zweifelsohne die gewaltigste, schönste und größte Schlacht, die wir jemals in einem **Total War**-Spiel gesehen haben!

Was wir sehen, ist eine der wichtigsten Kämpfe römischer Geschichte: Darin greifen die Römer unter der Führung von Scipio Aemilianus im Dritten Punischen Krieg (49 bis 146 v. Chr.) die Stadt Karthago an, um sie ein für allemal zu vernichten. Geschichtliche Details wie diese spielen wie immer eine wichtige Rolle und zeigen die Akribie und Liebe zum Detail, mit der die Entwickler zu Werke gehen (Siehe Kasten auf Seite 25). Viel wichtiger für uns: Das sieht brutal gut aus! Die gigantischen Mauern Karthagos verdecken kaum die Ausmaße dieser gewaltigen Stadt, die sich kilometerweit in alle Richtungen erstreckt. Dutzende römische Galeeren schieben sich an die Küste, Truppen springen von Bord und eilen an die Front, wo sich schon große Belagerungstürme in Bewegung setzen, unterstützt vom stegigen Feuer hölzerner Katapulte und Heerscharen an Bogenschützen. James nutzt die Zeit, bis die Mauern fallen, und fliegt mit der Kamera durch die Straßen Karthagos, durch kleine Gassen und breite Prachtstraßen hinauf auf den höchsten Punkt der Stadt, einem riesigen Tempel. „Das ist einer der möglichen Eroberungspunkte“ erzählt er. In früheren Teilen gab es von diesen Zielen, die Sie für eine Minute halten mussten, um die Schlacht zu gewinnen, nur ein einziges. Die Folge: Nach dem Verlust der Mauern massierten die Verteidiger ihre

DIE GROSSE ROME-2-UMFRAGE AUF PCGAMES.DE

1. Freuen Sie sich euch über die Ankündigung von Rome 2?



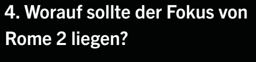
2. Welcher bisherige Total-War-Teil ist Ihr Favorit?

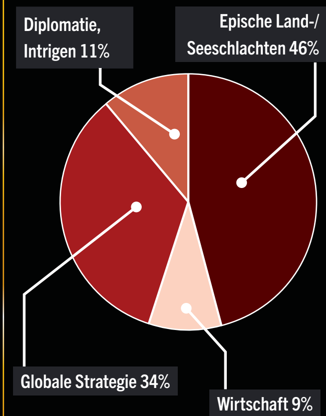
- Shogun: Total War 1%
- Medieval: Total War 2%
- Rome: Total War 44%
- Medieval 2: Total War 25%
- Empire: Total War 15%
- Napoleon: Total War 6%
- Total War: Shogun 2 7%

3. Auf welche Verbesserungen sollte sich Creative Assembly bei Rome 2 konzentrieren ? (Mehrere Antworten möglich)

- Künstliche Intelligenz (Schlachten) 65%
- Künstliche Intelligenz (Kampagne) 60%
- Ladezeiten 30%
- Bugs/Programmfehler 33%
- Hardwareanforderungen, Performance 25%
- Historische Genauigkeit 38%
- Mehrspielermodus 20%

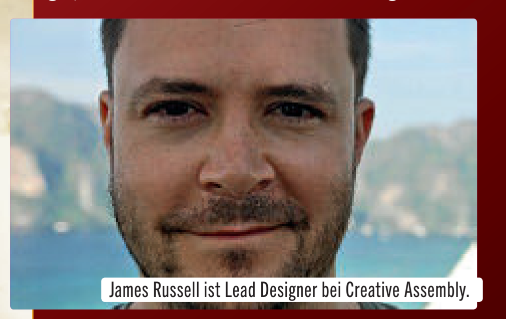
4. Worauf sollte der Fokus von Rome 2 liegen?





„Rom war die erste wahre Supermacht.“

PC Games: Fans fordern ja schon seit Langem ein **Rome 2**. Aber warum habt ihr euch erst jetzt dazu entschieden? Lag das nur am Geschrei der Fans?
Russell: „Es ist für uns schon ein wichtiger Punkt, dass die Community sich so sehr ein **Rome 2** gewünscht hat. Das war überall spürbar. Egal was wir gesagt haben, es kam die Gegenfrage: „Schön und gut, aber wo bleibt **Rome 2**?“. Das ist wichtig und verständlich, denn auch wir denken, dass die römische Zeit etwas Magisches hat, etwas Einzigartiges. Das Aussehen der römischen Legionen, die unglaubliche Vielfalt der Kulturen und Schauplätze, etwa Barbarenstämme im Norden oder exotische Königreiche im Osten – die Menschen können sich mit der römischen Kultur einfach besser identifizieren. In dieser Ära entstanden Imperien. Rom war die erste wahre Supermacht, die aus dem Nichts entstanden ist. Damit wollen wir was Spezielles machen.“


James Russell ist Lead Designer bei Creative Assembly.

PC Games: Wenn euch und den Fans das Szenario so am Herzen liegt, warum habt ihr das Spiel dann nicht schon früher gemacht?
Russell: „Wir haben drüber nachgemacht. **Empire** war damals das geograpisch größte **Total War**-Spiel, das wir je gemacht haben. Danach wollten wir einfach einen anderen Teil der Welt darstellen und uns auf eine kleine, spezifische Kultur konzentrieren. Das war Japan. Wir wollten ein Volk so detailgetreu wie möglich darstellen. Dadurch haben wir viel gelernt. Jetzt fühlen wir uns bereit, das Gelernte auf größere Maßstäbe zu übertragen. Wir werden also wieder eine riesige Kampagnenkarte machen, weit größer als in **Rome 1**.“

PC Games: Habt ihr der KI neue Tricks beigebracht?
Russell: „Die KI ist der Schlüssel, um aus dem Spiel ein tolles Erlebnis zu machen. Das geht nur mit einer überzeugenden KI. Wir machen mehrere Dinge mit der KI. Wir stecken zum einen weit mehr Anstrengungen als früher in ihre Programmierung und Gestaltung. Wir machen uns außerdem von Anfang an viele Gedanken über die Wegfindung. Wir bauen nicht einfach Städte und schauen dann, wie die KI damit klarkommt, sondern planen diese Städte direkt mit dem Gedanken, wie die KI sie am besten nutzen kann.“

PC Games: Rome hatte eine Menge an Fraktionen. Wollt ihr das übertreffen?
Russell: „Es wird sogar viel mehr geben. Nicht unbedingt als spielbare Fraktionen; die Zahl steht noch nicht fest. Aber wir wollen den Spieler nicht in seiner Wahl einschränken. Wir wollen ihn nicht dazu zwingen, als Rom zu spielen. In **Rome 1** war das der Fall. Aber Vielfalt ist für uns das Wichtigste. Die Kulturen sollen sich alle unterschiedlich anfühlen, etwa mit verschiedenen Technologiebäumen für Barbaren-Stämme im Vergleich zu griechisch-römischen-Fraktionen oder östlichen Reichen. Wir wollen Vielfalt in Kampfstilen, Umgebungen, Baumöglichkeiten, wir wollen, dass sich alles unterschiedlich anfühlt.“

Kräfte genau dort. Mehrere Eroberungspunkte sollen für eine größere taktische Bandbreite sorgen und Verteidiger am Einigeln hindern.

Inzwischen haben die Römer am Fuß des Hügels (so weit entfernt!) die Mauern durchbrochen und strömen Schild an Schild durch die Straßen. Verzückt beobachten wir die Scharmützel, in denen einzelne Einheiten in schön choreografierten Zweikämpfen aufeinander losgehen. Die Szene endet mit Elefanten. Die wohl berühmteste Waffe der Karthager stürzt sich wild trompetend zwischen die Angreifer und wirbelt sie wie Spielzeug durch die Luft. Szenen, die unser Strategenherz wild pochen lassen … Zutiefst beeindruckend das Ganze!

Aber: Was wir gesehen haben, entstammt einer sehr, sehr frühen Version des Spiels. Die Schlacht lief zwar in Echtzeit ab, hatte aber einen festgelegten Ablauf, um bestimmte Elemente präsentieren zu können. Die gezeigten Szenen entsprechen also eher einer Zielvorgabe der Entwickler als dem fertigem Spiel. Natürlich ist es noch zu früh, so etwas kritisch zu bewerten, aber wir hoffen, dass sich die Entwickler mit ihren Ambitionen nicht hier und da übernommen haben. Was Creative Assembly da vorhat, ist wirklich mutig und ein gigantischer Berg Arbeit. In Gesprächen mit den Entwicklern haben wir erfahren, wie wichtig ihnen und ihren Fans dieses Projekt ist und welche tollen Ideen in das größte **Total War** aller Zeiten einfließen sollen. Russell schwärmte zum Beispiel von einer intuitiven Diplomatie-KI, einer dichten Story mit gravierenden Dilemma-Entscheidungen und spürbaren Auswirkungen, unterschiedlichen Einheiten, Bauwerken und Technologiebäumen bei allen Fraktionen, sowie tollen (aber nicht näher erläuterten) Plänen für den Mehrspielerpart. Eine Menge Stoff also, den die Entwickler in das Spiel packen wollen. Erfahrungsgemäß geht da was schief, das war bisher bei jedem **Total War**-Teil der Fall. Toll waren die Spiele trotzdem und jetzt, da die Entwickler endlich wieder nach Rom zurückkehren, kann **Total War: Rome 2** eigentlich nur der epische Strategiekracher werden, den wir und so viele Fans sich inbrünstig wünschen. ❑


Scipio, einer der Helden in **Rome 2**, soll für den Senat Karthago vernichten. Gesagt, getan.

„Das Rom-Fieber brennt erneut. Danke für diese Ankündigung.“

Robert Horn

Was wir gesehen haben, war nicht viel. Knapp 20 Minuten einer vordefinierten Schlacht, die im Spiel-Client ablief. Der Präsentator von Creative Assembly bewegte nur die Kamera, schwenkte hierhin und dorthin, griff aber nie in die Truppenbewegungen ein. Pre-Alpha war das, also noch sehr früh in der Entwicklung. Darauf auf ein fertiges Spiel zu schließen, wäre redaktioneller Wahnsinn. Also sperre ich den Journalisten in mir weg und überlasse mich ganz dem inneren Fan. Der hat bei den bildgewaltigen Schlachten nämlich Freudentränen in Sturzbächen geheult. **Rome** gehört mit Sicherheit zu den besten **Total War**-Spielen. Die geliebten römischen Einheiten jetzt in sensationeller Grafik marschieren zu sehen, wie sie mit Schiffen, Katapulten und Belagerungstürmen Karthago dem Erdboden gleichmachen, weckt nostalgisch angehauchte Vorfreude. Die kriegen das hin. **Rome 2** wird der Kracher.

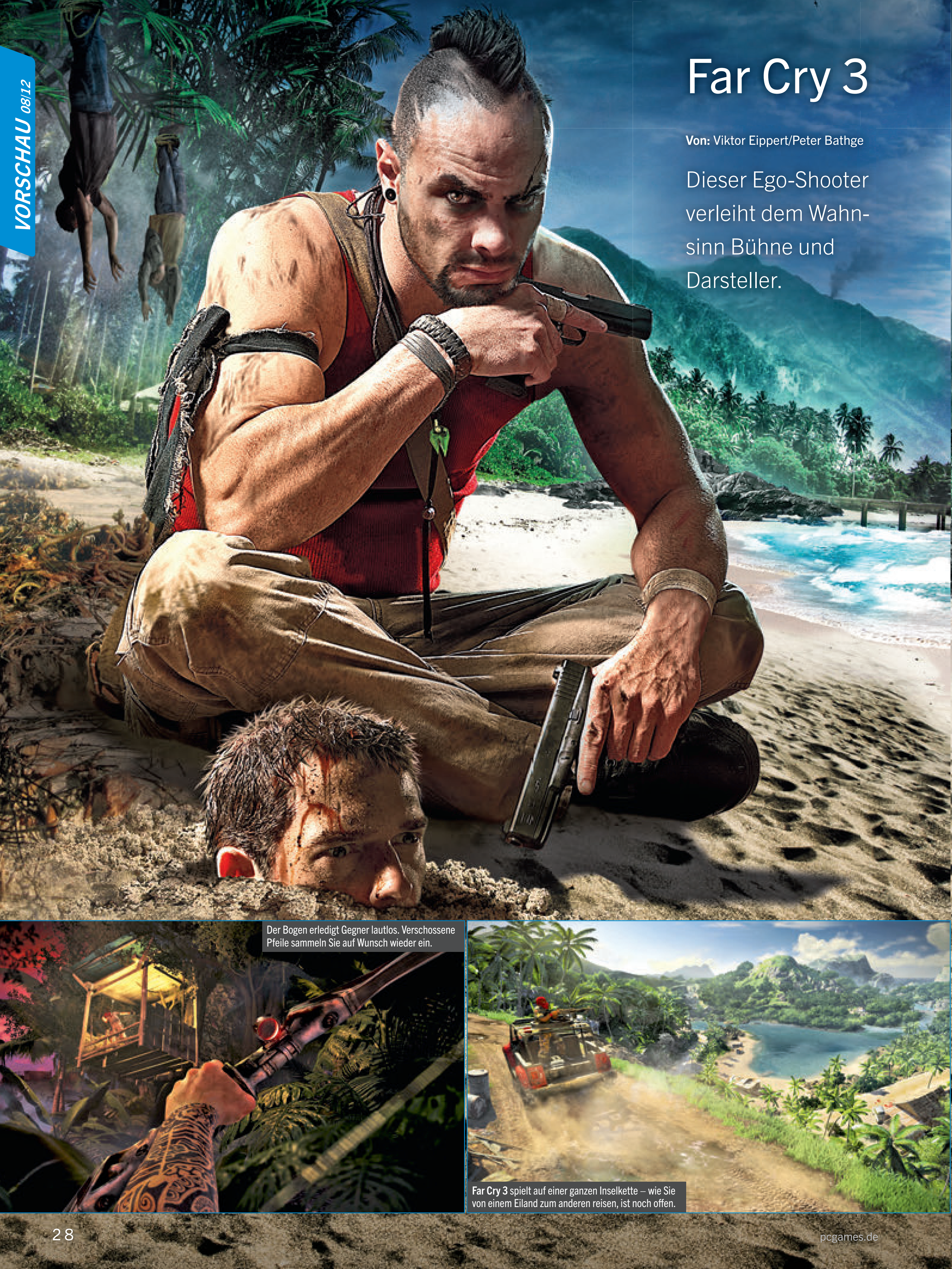
GENRE: Strategie
PUBLISHER: Sega
ENTWICKLER: The Creative Assembly
TERMIN: 2. Jahreshälfte 2013

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Far Cry 3

Von: Viktor Eippert/Peter Bathge

Dieser Ego-Shooter verleiht dem Wahnsinn Bühne und Darsteller.



Der Bogen erledigt Gegner lautlos. Verschossene Pfeile sammeln Sie auf Wunsch wieder ein.

Far Cry 3 spielt auf einer ganzen Inselkette – wie Sie von einem Eiland zum anderen reisen, ist noch offen.

Dieser Pionier stellte den Endgegner in dem von uns gespielten Auftrag dar, ließ sich durch Schüsse auf den Napalmtank auf seinem Rücken aber schnell bezwingen.

Die gute alte Psychoanalyse sieht im 21. Jahrhundert ganz anders aus als noch zu Zeiten von Doktor Freud: Statt sich auf die Couch des Psychiaters zu legen (wie archaisch!), nehmen Sie Ende November an Ihrem PC Platz, starten **Far Cry 3** und treten eine Reise in die Abgründe der menschlichen Psyche an. Wir vereinbarten schon mal vorab einen Termin mit dem Seelenklempner/Ego-Shooter und stürzten uns auf der E3 und bei einem Studiobesuch in Kanada in den Spiel gewordenen Fiebertraum. Dabei spielten wir jeweils eine Mission aus der Solokampagne und dem brandneuen Koop-Modus (siehe Kasten auf Seite 30).

Zu Beginn des Spiels ist noch alles eitel Sonnenschein: Protagonist Jason Brody, ein ganz gewöhnlicher Typ aus Los Angeles, macht mit seiner Freundin Nikki und einem Kumpel Urlaub auf einer tropischen Inselkette. Doch statt schöner Strandspaziergänge und Cocktails erwartet das Trio der reinste Albtraum voller Gewalt und Wahnsinn. Denn was Jason beim Buchen der Urlaubsreise nicht wusste: Das vermeintliche Inselparadies dient Mördern, Piraten und Menschenhändlern als Unterschlupf.

An der Spitze des Menschenhändlerrings steht der gnadenlose sowie heftig durchgeknallte Psychopath Vaas. Im Oberstübchen dieses Furcht einflößenden Kerls ist weit mehr als nur eine Schraube locker, was er mit seinem neurotischen Verhalten nur zu gerne ständig zur Schau stellt – insbesondere wenn es um die Entführung ahnungsloser (bevorzugt weiblicher) Touristen geht. Es gibt nichts, was Vaas den Tag mehr zu versüßen vermag als das krankhafte Spiel mit der Psyche seiner Opfer. Und als der verkappte Regisseur, für den sich Vaas hält, treibt er seine Spielchen natürlich am liebsten vor laufender Kamera – mit der festen Überzeugung, dass sein Handeln nichts weniger als Kunst sei und seine Opfer die Schauspieler in seinen Meisterwerken.

Mit Jasons Freundin Nikki ist ihm eine neue Stardarstellerin ins Netz gegangen. Auch mit ihr lebt Vaas seine Video-Fantasie aus und positioniert im Anschluss Schnipsel dieser Aufnahmen an den Orten, an denen Jason sie mit Sicherheit findet. Warum? Um Nikkis Lover aus der Reserve zu locken, ihn zu manipulieren und Jasons Geist allmählich zu zermürben. Überhaupt hat der wahnsinnige Massenmörder diebische Freude daran, eine schräge Version von Katz und Maus mit Jason zu spielen. Die beiden geraten im Spielverlauf mehrfach aneinander und jedes Mal, wenn Jason in eine von Vaas' Fallen tappt, macht der Bösewicht ein neues Psychospiel daraus.

Das Besondere an Held Jason ist, dass er selbst eben nichts Beson-

HINTER DEN KULISSEN VON UBI MONTREAL

Bereits bevor wir **Far Cry 3** auf der E3 spielten, reiste Volontär Viktor Eippert nach Montreal und beschäftigte sich dort einen Tag lang mit Ubisofts Karibik-Shooter. Mit seinen etwa 2.100 Mitarbeitern gehört Ubisoft Montreal zu den größten Entwicklerstudios weltweit und beschäftigt Industrieveteranen der verschiedensten Nationalitäten. Natürlich lässt sich ein derart großes Studio nicht mal eben über Nacht aufbauen, sondern nur mit klaren Zielen. Eines davon: In Sachen Technik stets ganz vorne mitmischen. Um die grandiosen Animationen in Spielen wie **Assassin's Creed** oder **Far Cry** zu kreieren, verlässt sich Ubisoft Montreal daher auf ein eigens entwickeltes System zur gleichzeitigen Aufnahme von Körperbewegungen sowie der Mimik von Schauspielern. Außerdem beschäftigt das Unternehmen als eines der wenigen Studios einen eigenen Foley Artist (zu Deutsch: Geräuschmacher), der alltägliche Geräusche aufnimmt und diese dann in seinem Tonstudio zu glaubwürdigen Soundeffekten für die Spiele verarbeitet. So entsteht zum Beispiel das Klacken von Pferdehufen.



Ubisoft Montreal ist eines der wenigen Studios, das Soundeffekte noch selbst herstellt.

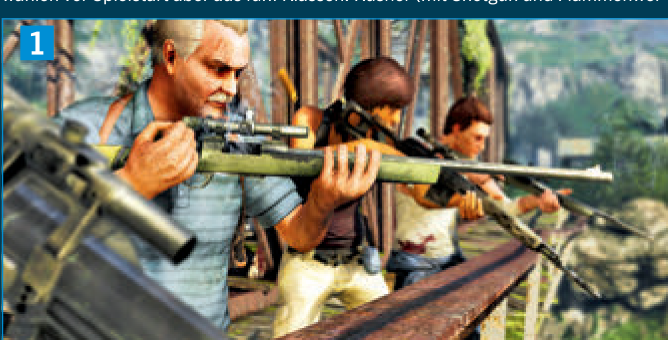
Mit dem Performance-Capture-Verfahren filmen die Entwickler Realszenen und übertragen sie dann auf die Spielfiguren.

Gearbeitet wird wie bei den meisten großen Firmen in riesigen Großraumbüros.

SOLIDE MEHRSPIELER-NEUERUNG: DER KOOP-MODUS

Ein Novum für die Serie: Far Cry 3 bietet eine Koop-Kampagne für vier Spieler. Geplanter Umfang: sechs Stunden. Wir haben auf der E3 eine komplette Mission gespielt. Unser Fazit: Der Koop macht Spaß, ist aber nicht mehr als eine nette Zugabe!

Die Handlung ist simpel: Vier Söldner sind auf Rache an einem korrupten Kapitän aus. Der hat die Gruppe um eine Ladung Diamanten betrogen. Auf der „Sidetracked"-Karte ging es darum, eine Brücke zu sprengen, bevor der Zug mit dem Kapitän diese erreichte. Die vier Charaktere unterscheiden sich nur optisch, Sie wählen vor Spielstart aber aus fünf Klassen: Rusher (mit Shotgun und Flammenwerfer), Warrior (Sturmgewehr), Deadeye (Scharfschützengewehr), Saboteur (Maschinenpistole sowie Sprengsätze) und Bodyguard (schweres Maschinengewehr). Nachdem wir ein gegnerisches Lager leergeräumt und einen Waggon zur Seite geschoben haben, absolvieren wir ein Minispiel **1**: Jeder Teilnehmer bekommt ein Scharfschützengewehr in die Hand gedrückt und versucht, möglichst viele Feinde unten im Tal auszuknipsen. Der Sieger erhält eine Extraladung Erfahrungspunkte. Weiter geht es zur Brücke **2**. Praktisch: Auch wenn unsere Kameraden weiter entfernt sind, zeigen uns farbige Silhouetten ihre Position an – sogar durch Wände hindurch. Auf der Brücke lernen wir die unterschiedlichen Feindklassen kennen. Unter anderem rennen flinke Kerle auf uns zu und werfen mit Molotowcocktails um sich. Wir halten unseren Spielpartnern die Widersacher vom Leib, während diese drei Sprengladungen lokalisieren und in die Mitte der Brücke schleppen **3**. Gerade rechtzeitig, denn ein schwer gepanzerter Soldat rückt an, gegen den unsere Waffen wirkungslos sind. Also die Beine in die Hand genommen und auf den Auslöser gedrückt **4**. Brücke kaputt, Mission erfüllt!







Teamaktionen
Die vier Charaktere arbeiten nur in beschränktem Ausmaß miteinander. Geht ein Team-Mitglied zu Boden, helfen Sie ihm per Tastendruck wieder auf. Davon abgesehen hat jeder Spieler Zugriff auf einen Kriegsschrei, der den Schaden oder die Gesundheitsgeneration der Partner für kurze Zeit erhöht.



deres ist. Er ist kein Ex-Marine oder Soldat wie die Protagonisten in den meisten Shootern, verfügt über keine Kampferfahrung und besitzt keine speziellen Fähigkeiten. Erst im Verlauf des Spiels reift der harmlose Tourist aus der Großstadt zum harten Kämpfer und lernt Stück für Stück, in dieser Extremsituation zu überleben. „Jasons enormer Wandel soll auf den ersten Blick erkenntlich sein. Wenn er seine Mutter am Ende dieses Höllentrips anrufen würde, würde sie nicht mal mehr seine Stimme erkennen", erklärt Dan Hay, der Produzent von **Far Cry 3**.

Nicht jeder im Inselparadies ist mit der Herrschaft von Mr. Durchgeknallt alias Vaas glücklich, daher trifft Jason während seines Überlebenskampfs immer wieder auf willige Helfer. Eine wichtige Rolle spielt der Inselstamm der Rakyat, mit dem sich der Protagonist verbrüdert. Deren Anführerin Citra nimmt Jason in den Kreis der Rakyat auf und lehrt ihn, worauf es beim Überleben auf einer Tropeninsel ankommt. Als Beweis für die Stammesmitgliedschaft erhält Jason eine Tätowierung über beide Oberarme. Die ist aber kein Zierobjekt, sondern symbolisiert auch Jasons Entwicklung. Für jede erledigte Mission kommt ein neues Tattoo hinzu. Derzeit ist unklar, ob damit das Erlernen neuer Talente einhergeht. Das ursprünglich angedachte Levelsystem, bei dem Jason für jeden erledigten Gegner Erfahrungspunkte bekam, hat Ubisoft im Lauf der Entwicklung wieder über Bord geworfen.

Wie krass sich Jason im Spielverlauf verändert, erleben wir, als wir zu Maus und Tastatur greifen und eine Mission aus der zweiten Spielhälfte absolvieren. Die einstige Großstadtmemme ist inzwischen dermaßen von sich selbst überzeugt, dass er einen direkten Angriff auf Vaas' Versteck wagt. Wie und von welcher Seite wir dieses waghalsige Vorhaben in die Tat umsetzen, liegt angeblich wie in **Far Cry 2** wieder in unserem eigenen Ermessen. Tatsächlich folgten wir aber sowohl beim Studiobesuch als auch während der E3-Probepartie einem linearen Pfad, der nur minimale Variationen zuließ.

Bislang ist Ubisoft noch den Beweis schuldig, dass der Spieler in der Vollversion sowohl die Route als auch die generelle Heragehensweise an ein Auftragsziel selbst bestimmt. Von der angeblich offenen Spielwelt war noch nichts zu sehen. Oder zumindest fast nichts: Beim Probespiel erspähten wir auf der Minimap am unteren Bildschirmrand zumindest Symbole (darunter einen Funkturm),

„Wir ziehen dem Spieler den Boden unter den Füßen weg!“

PC Games: „Bisher haben wir nur lineare Abschnitte aus dem Spiel gesehen. Wo ist die offene Spielwelt?
Dan Hay: „Wir wollten sicherstellen, dass unser Spiel eine Menge cooler Aktivitäten enthält. Es gibt Fahrzeuge, du kannst über die Insel fliegen, du kannst dir einen Jetski schnappen und die Umgebung erkunden. Es gibt sogar Tiere in der Wildnis, die du mit dem Bogen jagst. Den Kämpfen wollten wir ebenfalls frischen Wind verpassen, ohne die traditionelle **Far Cry**-Freiheit aus den Augen zu verlieren. **Far Cry** wäre nicht **Far Cry** ohne die Möglichkeit, die Richtung eines Angriffs komplett selbst zu bestimmen, oder eine KI, die dynamisch darauf reagiert.“
Jeffrey Yohalem: „Wir wollten das Beste aus linearen Shootern nehmen und das auf kleine Gebiete in der offenen Welt verteilen. Das ist ein Traum, den ich persönlich schon sehr lange habe. Wir nehmen also unsere komplexe und interessante Story und packen sie so stückweise in die offene Welt. Das ist sehr aufregend und ich glaube, wir haben unsere Sache gut gemacht.“

PC Games: Wie lange hat ein durchschnittlicher Spieler an **Far Cry 3** zu knabbern?
Hay: „Etwa 17 bis 20 Stunden. Wenn man wirklich Zeit in der Welt verbringt, wird das natürlich mehr. Ich habe Leute gesehen, die bis zu sechs Stunden nur mit Jagen beschäftigt waren, und das nur in einer kleinen Region auf einer einzigen Insel. Es ist schwer einzuschätzen, wie reichhaltig die Welt tatsächlich ist, aber ein Durchschnittsspieler kommt auf etwa 20 Stunden Spielzeit.“
Yohalem: „Das ist dann aber wirklich nur der primäre Teil des Spiels. **Far Cry 3** ist ein Monster-Spiel, wir sprechen hier über ein gigantisches Spielerlebnis. In den kommenden Monaten werden wir weitere Details veröffentlichen – und die Grenzen der Inseln haben wir auch noch gar nicht gezeigt.“

PC Games: Das Jagen wurde öfter angesprochen, was bringt das für Vorteile?
Hay: „Jason kommt aus der Stadt und besitzt zu Beginn keine Überlebensfähigkeiten im Dschungel. Bald beginnt er aber, von den Eingeborenen zu lernen und den Urwald fast als einen Supermarkt zu sehen. Er kann die Felle und das Fleisch seiner Beute verkaufen, um sich mit dem Geld Waffen zu leisten und sich langsam eine Basis aufzubauen.“

PC Games: Wie sind die Geschichte und die Charaktere verknüpft? Wie kommt es, dass Jason im Dschungel bei diesem Inselstamm landet?
Yohalem: „Im Film **Avatar** waren die Eingeborenen auf Pandora die Andersfarbigen, nur eben blau – trotzdem geht es um einen weißen Kerl, der Anführer eines Eingeborenenvolks wird. Eine ähnliche Konstellation gab

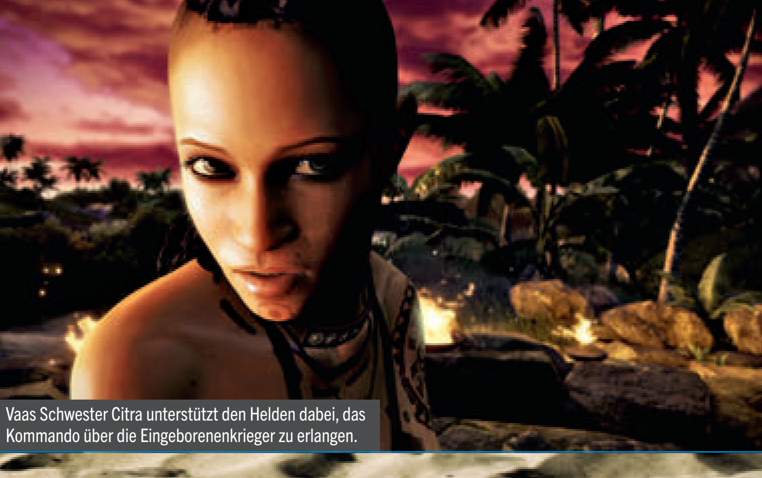


Von links: Koproduzentin Anne Gibeault (kommt im gewählten Interviewausschnitt nicht zu Wort), Hauptautor Jeffrey Yohalem und Produzent Dan Hay.

es in der Vergangenheit in der Literatur der westlichen Welt sehr häufig. Es ist also Absicht. Unser Hauptcharakter ist ein typischer Kerl Mitte zwanzig. Ihr seht die Welt durch seine Augen. Wie ich vorher bereits erwähnte, ist das alles ein psychologischer Traum. Seine Neigungen und Fantasien dringen nach außen durch. Da ich nicht zu viel verraten kann, formuliere ich es mal so: Gute Geschichten funktionieren, indem sie den Spieler zunächst in Sicherheit wiegen und ihm dann den Boden unter den Füßen wegziehen. Je mehr man glaubt, eine Situation unter Kontrolle zu haben, desto tiefer ist der Fall. Wenn die Spieler meinen, sie wüssten was vor sich geht: prima. Wir lassen sie in dem Glauben, bis wir heftig am Teppich ziehen.“ (Lacht.) „Wir hoffen, dass ihr den Fall genießen werdet.“



Zu einem möglichen Handwerksystem inklusive Waffen-Upgrades (siehe das Visier auf der AK-47) schweigen sich die Entwickler noch aus.


Vaas Schwester Citra unterstützt den Helden dabei, das Kommando über die Eingeborenenkrieger zu erlangen.

die auf optionale Beschäftigungen abseits der Aufträge hindeuten könnten. Sie merken schon: Im Zusammenhang mit der offenen Spielwelt drängt sich die Verwendung des Konjunktivs geradezu auf.

Die Missionen frühstücken Sie aber laut Entwickler nicht stumpf der Reihe nach ab wie in anderen aktuellen Ego-Shootern. Stattdessen sind sie ähnlich wie in der **Assassin's Creed**-Reihe oder den **Grand Theft Auto**-Spielen über die Spielwelt verteilt. Sie haben also die Wahl, was Sie als Nächstes machen. Neue (Neben-)Aufträge gibt es, sobald die Haupthandlung voranschreitet. Der erwähnte Funkturm etwa könnte wieder als Startpunkt für Attentätermissionen dienen, bei denen es darum geht, eine Zielperson auszuschalten. Das kennen wir aus **Far Cry 2**.

Überhaupt betonen die Kanadier bei unserem Besuch immer wieder, wie sehr ihnen die Beibehaltung des von der Reihe gewohnten Open-World-Konzepts am Herzen liegt. In **Far Cry 3** soll es vorrangig um die Erkundung dieser idyllischen und zugleich doch bedrohlichen Inselwelt gehen, die gleich aus mehreren Inseln besteht. Das heißt aber nicht, dass es **Far Cry 3** an brachial inszenierter, mitunter geskripteter Action fehlt. Die findet nur eben eher punktuell an bestimmten Orten der Spielwelt statt. „Action-Bubbles“, also Action-Luftblasen, nennt das Ubisoft Montreal. Das kann einer von Vaas' Unterschlupfen sein oder einfach nur ein interessanter Nebenschauplatz, an dem Jason auf Hintergrundinfos, Munition oder Ähnliches stößt. Auf diese Weise feuert Ubisoft gezielte Portionen von Storyereignissen und Action-Feuerwerk ab, ohne den Spieler seiner Erkundungsfreiheit zu berauben. Zumindest in der Theorie, denn bisher zeigte Ubisoft lediglich Szenen aus dem Inneren dieser engmaschigen Luftblasen.

Neben der üblichen Rambo-Taktik soll es stets auch die Möglichkeit geben, schleichend vorzurücken, Fahrzeuge zu nutzen oder Feinde aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr auszuknipsen. Wir versuchen unser Glück mit einem lautlosen Manöver, in der Hoffnung, nicht gleich die gesamte Privatarmee von Vaas zu alarmieren. Die ersten vereinzelten Wachen schalten wir hinterrücks mit dem Messer im Nahkampf aus. Die Attacken lassen sich zu mörderischen Kombos verbinden, wenn wir schnell genug reagieren.

Als wir in die Nähe der Außenmauern des eigentlichen Lagers ge-

Keine Ahnung, wie Vaas mitten im Dschungel die ganzen Fernseher aufgetrieben hat. Die Szene, in der er Jason mittels dieser Apparatur triezt, hat uns aber schwer beeindruckt!

Es scheint so, als habe Vaas den Verstand verloren. Oder ist es Jason, der im Strudel des Wahnsinns zu versinken droht?

langen, wird es schon kniffliger. Dort patrouillieren zwei schwer bewaffnete Kerle mit einigen Kampfhunden im Schlepptau. Außerdem erspähen wir einen Scharfschützen auf einem kleinen Wachturm gleich daneben. Wie also vorgehen? Damit wir ins Lager kommen, muss der Sniper weg, keine Frage. Praktischerweise hat Jason einen Bogen dabei. Kein kleines Holzding zum Jagen, wohlgemerkt, sondern einen Profi-Bogen mit Zielvisier. Ideal, um den Kerl auf dem Wachturm lautlos umzunieten. Ein kurzer Blick zur Patrouille: Keiner hat etwas gemerkt, sehr gut. Um kein Risiko einzugehen, lassen wir den Wachtrupp lieber in Frieden und passen einen geeigneten Moment ab, um uns Richtung Lager vorbeizuschleichen und dann über die Mauer zu klettern.

Der Weg auf der anderen Seite der Mauer führt uns schnurstracks in einen Schuppen, wo wir erneut Zeuge von Vaas' ausgeprägtem Wahnsinn werden. Im ganzen Raum sind TV-Geräte unterschiedlicher Größen angebracht – auch an der Decke! Als wir uns nähern, springen die Monitore plötzlich an und Vaas hält eine seiner schrägen Reden. Natürlich hat uns der Irre mit dem kapitalen Sprung in der Schüssel bereits erwartet und als guter Gastgeber möchte er uns gerne einen warmen Empfang bereiten. Nur einen Augenblick später brennt der Raum lichterloh und wir nehmen Reißaus. Unsere Flucht endet abrupt im Hof, der nur so vor Vaas' Handlangern wimmelt, die umgehend das Feuer auf Jason eröffnen. Die brenzlige Situation lässt sich auf verschiedene Weisen meistern: Statt jeden einzelnen Feind mit der AK über den Haufen zu ballern, schnappen wir uns beispielsweise einen herrenlosen Jeep und überfahren die Bösewichter. Oder wir öffnen mit gezielten Schüssen die Türen der herumstehenden Käfige. Dann brechen die darin eingesperrten Tiger aus und stürzen sich auf den nächsten Gegner. Wie herrlich fies!

Die Steuerung geht bei alledem sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad gut von der Hand. Jason trägt neben dem Bogen zwei Waffen, Granaten sowie C4-Sprengstoff samt Auslöser. Ist der Gesundheitszustand des Helden angeschlagen, schießt er sich auf Knopfdruck eine Ampulle in den Arm, die ihn aufpäppelt. Die Anzahl dieser Medikamente ist begrenzt. Grausige Notoperationen wie zu **Far Cry 2**-Zeiten gehören damit der Vergangenheit an.

Wie der beschriebene Abschnitt ausgeht, behalten wir lieber für uns. Wir wollen ja nicht die Überraschung verderben. Nur so viel: Vaas spielt erneut mit Jasons Psyche und es wird noch einmal so richtig abgefahren! Ohne Übertreibung: Die Charakterdarstellung von **Far Cry 3** hat Gänsehaut-Potenzial! ❑

„Trotz des paradiesischen Szenarios: Ein Spiel nach Schema F!“

Peter Bathge

Kennen Sie das Gefühl, wenn Ihr kompletter Bekanntenkreis angesichts der überragenden Qualität eines Films/Buchs/Spiels ausflippt, Sie selbst dem Ganzen aber seltsam teilnahmslos gegenüberstehen? So geht es mir im Moment mit **Far Cry 3**. Vielleicht liegt es daran, dass ich auf der E3 nur die Konsolenversionen gespielt habe und der ganz große Wow-Effekt aufgrund der Grafik daher ausblieb. Vielleicht hätte ich kurz zuvor nicht die starke PC-Demo von **Crysis 3** spielen sollen. Oder vielleicht wird **Far Cry 3** einfach nicht so irre toll wie alle denken, sondern nur ein guter Ego-Shooter mit einem charismatischen Bösewicht, aber keine Baller-Offenbarung. Egal, woran es liegt, dass bei mir noch keine besonders große Vorfreude aufkommen will, Publisher Ubisoft trägt auf jeden Fall eine Teilschuld: Wann gibt es endlich aufschlussreiche Szenen aus der angeblich ach so offenen Spielwelt von **Far Cry 3** zu sehen? Bisher wirkt das Spiel nämlich noch furchtbar linear!

EINDRUCK **GUT**

„Von 0 auf 100 auf meiner Aufmerksamkeitsskala!“



Viktor Eippert

Bisher hat mich die **Far Cry**-Reihe komplett kaltgelassen. Ich bin zwar für Open-World-Shooter zu haben, doch weder Handlung noch Setting der beiden Vorgänger haben mich angesprochen. Mit **Far Cry 3** wird sich das gehörig ändern. Das mag jetzt wahrscheinlich etwas makaber klingen, doch ich könnte Vaas stundenlang bei seinem Treiben zusehen. Seine Rolle ist einfach so punktgenau getroffen und toll umgesetzt, dass sich mir bei jeder Szene mit dem geistig umnachteten Psychopathen die Nackenhaare aufstellen. Allein wegen der fabelhaften Charaktere und der vielversprechenden Story führt für mich dieses Jahr einfach kein Weg an **Far Cry 3** vorbei!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 30. November 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Im 3D-Modus dürfen Sie bei Flanken und Pässen nun noch stärker in den Spielablauf eingreifen.

Der Scouting-Bereich wurde auf Wunsch der **FM**-Community deutlich erweitert. Sie dürfen jetzt national, regional oder in der unmittelbaren Umgebung nach Talenten suchen.

Überarbeiteter Saisonübergang: Hier erfahren Sie, wie sich die Liga in der vergangenen Spielzeit entwickelt hat.

Fussball Manager 13

Von: Wolfgang Fischer

Die beste Sim für Fußballnarren: Führen Sie Ihr Lieblingsteam zu Erfolgen und Titeln!

Wenn Datenbank-Guru und PR-Mann Adrian Wahl vom deutschen Entwickler Bright Future bei uns in der Redaktion mit einem neuen **Fussball Manager** vorbeischneit, dann braucht man vor allem eines: viel, viel Zeit. Über drei Stunden lang präsentierte der ausgewiesene Fußballfachmann sein neues Baby und ballerte uns mit Infos förmlich zu. Wie jedes Jahr bedeutet ein neuer **FM** massig Mini-Änderungen und Bugfixes, aber stets auch einige schwergewichtige Gameplay-Neuerungen.

Das wichtigste neue Feature ist Team-Dynamik. Wie die vergangene Saison der Fußball-Bundesliga gezeigt hat, ist die Mannschaft mit den besten Einzelspielern nicht immer automatisch das beste Team. Trainer Jürgen Klopp und seine Dortmunder hatten in der kompletten Saison und im DFB-Pokal gegenüber dem mit Weltstars gespickten FC Bayern München deutlich die Nase vorn. Weil das Teamgefüge einfach besser war und der BVB weniger Unruhe in der Mannschaft hatte. Man denke nur an Robbens Eigensinn und den verschossenen Elfer im direkten Aufeinandertreffen der beiden Topteams und die darauffolgende Unzufriedenheit, die Bayern nicht nur die Meisterschaft, sondern wohl auch die Champions League gekostet hat. Genau diese Art von Einflüssen auf die Leistung der Mannschaft soll das Team-Dynamik-Feature wiedergeben und dank zahlreicher Analyse-Tools können Sie mit wenigen Klicks herausfinden, wo es gerade hakt und was Sie am besten dagegen tun. Die Team-Matrix zeigt das Verhältnis verschiedener Spieler zueinander: Wer befindet sich im Konkurrenzkampf um eine Position, welche Spieler sind befreundet oder ergänzen sich optimal auf dem Platz? Für besseren Zusammenhalt oder möglichen Ärger können auch die Charaktereigenschaften von Kickern sorgen, von denen jeder bis

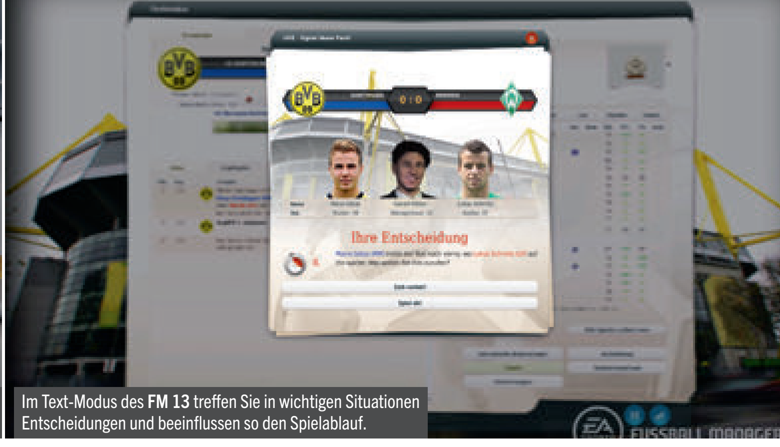


Die neue Basisauflösung von 1.280 x 1.024 Pixeln sorgt für mehr Übersicht. Auf dem Vergleichsbild sehen Sie links den **FM 12** mit 1.024 x 768 Bildpunkten in grau und rechts den neuen Menübildschirm.



Team-Dynamik heißt das neue zentrale Feature im **FM 13**. Damit erhalten Sie einen tiefen Einblick in das komplexe Innenleben Ihrer Mannschaft.


Einmal durchkneten, bitte! In der Halbzeit dürfen Sie zusätzlich zu den Gesprächen mit Spielern jetzt auch bis zu drei Kicker zur Massage schicken, um deren Frische-Wert aufzubessern.


Im Text-Modus des **FM 13** treffen Sie in wichtigen Situationen Entscheidungen und beeinflussen so den Spielablauf.

zu sechs besitzt. Legionäre, die von einem Club zum Nächsten ziehen, verstehen sich beispielsweise nicht besonders gut mit vereinstreuen Spielern. Teamplayer haben naturgemäß ein Problem mit launenhaften Einzelkünstlern.

Ob Ihr Team über einen guten Dynamik-Wert verfügt, hängt auch davon ab, wie viele Spieler ihre (bis zu) drei persönlichen Ziele gerade erreichen oder ob diese möglicherweise gar nicht zu erfüllen sind, da nur einer im Team zum Beispiel Kapitän, Spielgestalter oder Topverdiener sein kann. Wie gewohnt können Sie hier durch persönliche Gespräche eingreifen und für mehr Zufriedenheit bei den Kickern Ihres Teams sorgen.

Da kommt also ganz schön was auf Sie in Richtung Team-Management zu. Damit Sie trotz der neuen Komplexität noch den Überblick behalten, geben Ihnen die Entwickler nicht nur die erwähnten Statistik- und Analyse-Werkzeuge an die Hand, sondern auch drei neue Tools für eine optimale Zukunftsplanung. Unter dem Menüpunkt „Kommende Ereignisse" finden Sie eine nützliche Auflistung aller anstehenden Termine, vom Zeitpunkt des Vertragsendes von Spielern bis hin zur Fertigstellung von Stadionausbauprojekten. Das Spielerentwicklungs-Tool ermöglicht Ihnen, die weitere Karriere eines Kickers zu simulieren, um so herauszufinden, welches Potenzial in ihm steckt und ob er möglicherweise auch auf einer anderen Position spielen könnte.

Das letzte der drei Features, der Kaderplaner, geht in eine ähnliche Richtung. Er erlaubt Ihnen, Spieler von der Scout-Beobachtungsliste testweise in Ihr Team einzubauen, um die Auswirkungen auf die Mannschaftsstärke oder den Dynamik-Wert zu simulieren. Ungemein wertvoll!

Was wünschen sich FM-Spieler mit großen Monitoren seit Jahren? Dass Bright Future endlich die Basisauflösung des Spiels ändert! Selbst wenn man über ein 26-Zoll-Monster mit einer nativen Auflösung 1.920 x 1.200 Bildpunkten verfügt, wird der eigentliche Spielbereich in der Mitte des Schirms bei den letzten **FM**-Titeln immer noch mit 1.024 x 768 Pixeln dargestellt. Das Ganze war ein Zugeständnis an einen gewissen Teil der Fangemeinde, der anscheinend noch mit 15-Zoll-Monitoren auf Tore- und Punktejagd ging. Für den neuen **FM** haben die Entwickler die Basisauflösung endlich auf 1.280 x 1.024 Bildpunkte erhöht, was sich ungemein positiv auf den Spielkomfort auswirkt. Fast jede Menüseite ist nun besser aufgeteilt und übersichtlicher. Und für die nützlichen Widgets ist neben dem vergrößerten Menübereich immer noch genug Platz. 15-Zoll-Dinosaurier werden auch zukünftig nicht ausgeschlossen, müssen aber damit leben, dass die neue Auflösung entsprechend heruntergerechnet wird. Die verkleinerten Bildschirmanzeigen sollen laut PR-Mann Adrian Wahl aber dennoch gut lesbar sein.

Ein weiteres neues Feature (durch die Erhöhung der Basisauflösung erst ermöglicht), ist die frei konfigurierbare Schnellzugriff-Menüleiste am unteren Rand des Hauptbildschirms. Darin haben bis zu 27 Punkte Platz. Der Clou daran: Sie sehen anhand von kleinen Icons, ob Sie den jeweiligen Menüpunkt schon aufgerufen haben, ob Sie dort noch tätig werden müssen oder wie viele Aktionen noch nötig sind.

Bei der Präsentation zeigte uns Adrian Wahl auch das neue Herausforderungs- und Belohnungs-Feature, an dem die Entwickler aber noch tüfteln. Herausforderungen können einfache Dinge sein, wie die Umstellung einer Aufstellung oder auch schwere Ziele wie das Erreichen von 100 Pflichtspieltoren in einer Saison. Für Errungenschaften erhalten Sie künftig Münzen einer Spielwährung, die Sie benutzen, um Extras und Komfort-Features freizuschalten.

Haben Sie endlich alle Aufgaben im Vorfeld eines Spieltags erledigt, geht's wie gewohnt zur Simulation des virtuellen Kicks. Im überarbeiteten 3D-Spiel, das laut Bright Future noch realistischere Szenen auswirft, dürfen Sie nun noch tiefergehender taktisch eingreifen. Auch der Live-Ticker bietet jetzt mehr Interaktion. In mehr als 20 gelegentlich auftretenden Spielsituationen dürfen Sie Ihre Kicker exakt dirigieren und so beispielsweise festlegen, ob ein Stürmer vor dem Tor den Abschluss sucht oder noch mal querpasst. Sie dürfen darüber hinaus beim Elfmeter wieder festlegen, wohin und wie hart geschossen werden soll. Die Entwickler haben zudem die spielerische Einflussnahme während der Halbzeitpause überarbeitet. Sie dürfen Spieler wie gewohnt durch eine Ansprache motivieren, gezielte Einzelgespräche führen und neuerdings auch Kicker massieren lassen, um deren Frische-Wert zu erhöhen.

Der kommende Fussball Manager enthält aber nicht nur neue Inhalte, die sich die Entwickler einfallen ließen. Auch die Community durfte neue Features vorschlagen. In Zukunft wird es unter anderem eine Rückkauf-Option bei abwandernden Spielern geben, sogenannten Shooter-Stars, die besonders talentiert sind und dementsprechend von vielen Clubs gejagt werden, und dynamische Liga-Entwicklung anhand der UEFA-5-Jahreswertung.

Bei all den tollen und sinnvollen Neuerungen wollen wir aber auch eine der wenigen Kürzungen nicht verschweigen. **Fussball Manager 13** wird keinen separaten, inhaltlich abgespekten Online-Modus wie die Vorgänger enthalten. Adrian Wahl wollte aber nicht ausschließen, dass das Online-Spiel im nächsten Jahr – gründlich überarbeitet – ein Comeback feiert. ❑

„Der neue FM ist übersichtlicher, aber auch komplexer denn je!"

Wolfgang Fischer



Als ob ein typischer Ableger der **Fußball Manager**-Serie dank Vierzigtausend lizenzierter Spieler, unzähliger internationaler Ligen und dem Mega-Editor nicht schon komplex genug wäre, packen die Entwickler mit den neuen Features noch einmal eine Schippe drauf. Ich bin sehr gespannt, wie sich die Team-Dynamik auf das Gameplay auswirkt. Da hat Bright Future in Sachen Balancing und Beta-Testing richtig viel Arbeit an der Backe. Uneingeschränkt gut finde ich die längst fällige Erhöhung der Basisauflösung. Und auch wenn fast alle anderen vorgestellten Features einen guten und durchdachten Eindruck machten, finde ich eines wirklich doof: die ersatzlose Streichung des richtig spaßigen, wenngleich immer etwas unfertig wirkenden **FM Online**-Modus.

GENRE: Manager-Simulation
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Bright Future
TERMIN: Oktober 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Aion 3.0

In Tiamaranta werden Sie nicht nur von den Spielern der feindlichen Fraktion gejagt, sondern stellen sich zusätzlich extraschweren Monstern. Ziehen Sie niemals alleine in die Schlacht.

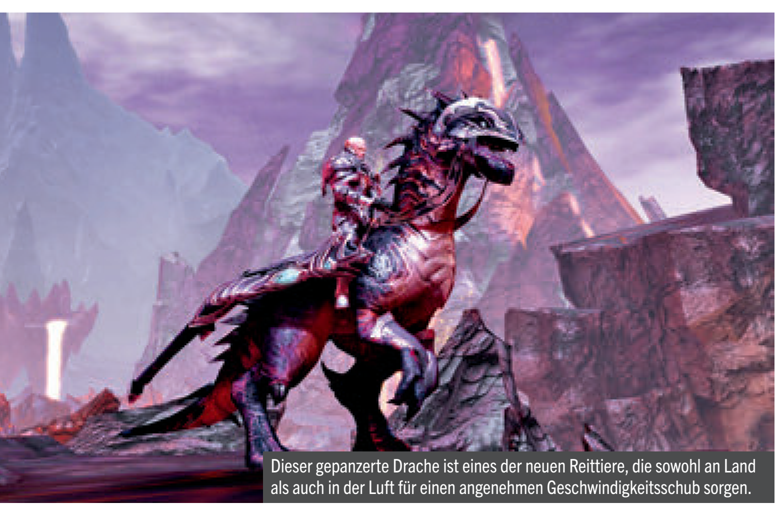
Von: Maria Beyer

Wir nehmen die neuen Spielinhalte des kommenden Updates unter die Lupe!

Bei Gameforge geht es heiß her. Klar, ist ja auch mitten im Hochsommer. Die anwesenden Journalisten rangeln um die begehrten Plätze vor einem Ventilator, während Game Experience Designer Knut Brockmann seine Show beginnt. Zu den Highlights des Updates 3.0 des Free2Play-MMORPGs zählen die beiden neuen Gebiete Sarpan und Tiamaranta, dazu erstmals Reittiere in der Spielwelt Atreia und das Housing, also das Ausstatten des virtuellen Eigenheims mit schicker Inneneinrichtung in bester **Die Sims**-Manier. Um das erste Appartement einzurichten, sind nur moderate Summen der Ingame-Währung Kinah zu entrichten. Freunde des erlesenen Geschmacks, die in **Aion** elegante Prunkvillen beziehen möchten, greifen für eine stilechte Ausstattung tiefer in die Tasche. Billiger geht's nur durch den neuen Handwerksberuf Zimmermann, mit dem Sie Möbel nach Geschmack anfertigen. Doch nicht nur die Inneneinrichtung reißt ein Loch in die Haushaltskasse, auch Miete drücken Sie je nach Größe und Stil der Behausung monatlich ab. Die erste kleine Bleibe beziehen Sie völlig kostenlos. Große Luxusbehausungen können hingegen nur von einer Spielergemeinschaft, in **Aion** Legion genannt, unterhalten werden.

Und wie im echten Leben wird die Unterkunft zwangsgeräumt, wenn Sie nicht die erforderliche Summe zum Stichtag aufbringen. Begleichen Sie die Schulden, erhalten Sie Wohnung samt Interieur aber vollständig wieder zurück. Das Housing orientiert sich am **Sims**-typischen Einrichtungswahn. Man könnte ja mal wieder umräumen, das Sofa austauschen oder einen neuen Fußboden verlegen. Dank leichter Bedienung des Haus-Editors geht das Gestalten der eigenen vier Wände locker von der Hand und macht eine Menge Spaß.

Haben Sie das Puppenstübchen nach Gusto dekoriert, verdienen Sie die bald anfallende Miete entweder beim Erledigen zahlreicher neuer Aufgaben im PvE-Gebiet Sarpan, wo der Kampf gegen computergesteuerte Feinde Priorität hat. Oder Sie gehen auf die Jagd nach Spielern der gegnerischen Fraktion im PvP-



Dieser gepanzerte Drache ist eines der neuen Reittiere, die sowohl an Land als auch in der Luft für einen angenehmen Geschwindigkeitsschub sorgen.



Es gibt verschiedene Haustypen. Vom kargen Einzimmerappartement bis zur prunkvollen Luxusvilla ist für jeden Gelbeutel das passende Haus vorhanden.


Landschaften in **Aion** wirken durch die überarbeitete Grafik-Engine noch einen Tick stimmungsvoller. Vor allem in Sarpan tragen die neuen Effekte zur Atmosphäre bei.


In der neuen Solo-Instanz Aturam Sky Fortress treffen Sie auf mechanische Monstrositäten.

Hexenkessel Tiamaranta. Die beiden neuen Gebiete unterscheiden sich sehr stark voneinander. Bewohnt vom Volke der Reian, ist Sarpan ein Gebiet, das sich hauptsächlich an Spieler richtet, die beim Questen die einzelnen Areale stressfrei erkunden möchten. Unüblich für **Aion** teilen sich die Elyos und Asmodier das Aufgabenareal in Sarpan – gegenseitiges Attackieren funktioniert nicht. Klaut Ihnen ein Spieler der feindlichen Fraktion die Monster oder geht Ihnen anderweitig auf die Nerven, dann merken Sie sich seinen Namen und seine Visage, denn man sieht sich immer zweimal in **Aion**.

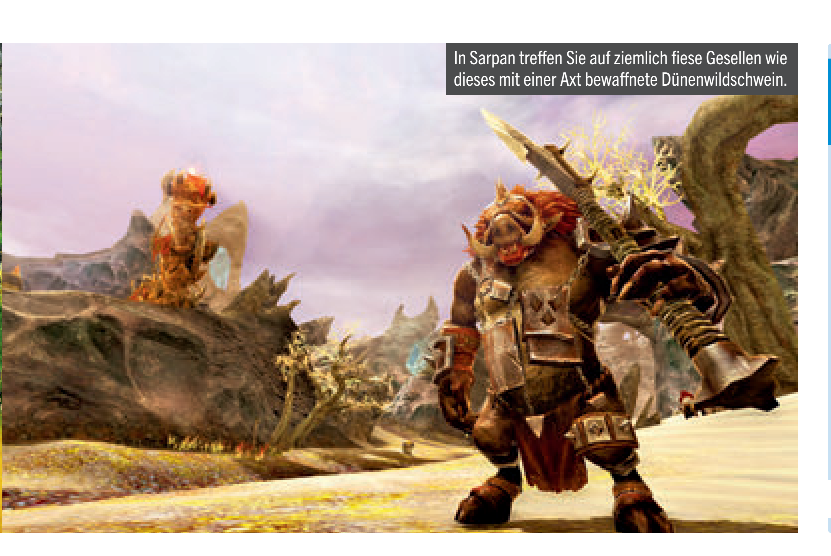
Spätestens in Tiamaranta zahlen Sie es dem nervigen Gegenspieler heim, denn in der neuen PvP-Zone ist jeder Spieler der feindlichen Fraktion zum Abschuss freigegeben. Als Motivation für ausgedehnte Prügelorgien zwischen Elyos und Asmodiern dienen vier stattliche Festungen, die jeweils in einer der vier Kartenecken angesiedelt sind. Die Festungen nehmen Sie mit einer Allianz von 24 Spielern für die eigene Fraktion ein – vorausgesetzt, Sie und Ihre Mitspieler schaffen es, den mächtigen Festungsdrachen, der im Kellergewölbe haust, in die ewigen Jagdgründe zu befördern, während Sie gleichzeitig die feindlichen Verteidiger niederringen. Haben Sie es geschafft und Ihre Fraktion hält zwei der vier Festungen in Beschlag, öffnet sich der Zutritt zum Auge von Tiamaranta, einem besonderen Schauplatz in der Kartenmitte. Dort treffen Sie auf den absoluten Oberbösewicht in ganz Atreia: Tiamat, der Schöpfer des fiesen NPC-Volkes Balaur.

Genretypisch lockt ein Sieg über Tiamat natürlich mit epischer Beute, welche die stärkste im gesamten Spiel darstellt. Schon deshalb ist zu erwarten, dass in Tiamaranta die Post zwischen Elyos und Asmodiern abgeht und so Schwung in den Open-PvP-Zirkus kommt. Aber auch wenn Sie keine Lust darauf haben, sich mit anderen Spielern zu messen, gibt's neue mächtige Ausrüstung. Die sammeln Sie wahlweise in der neuen Einzelspieler-Instanz Aturam Sky Fortress oder in sieben neuen Dungeons für Gruppen von sechs bis zwölf Spielern. Bislang konnten wir lediglich die neue Solo-Instanz begutachten, in der wir auf mechanische Golems und verwirrende technische Apparaturen stießen. Der Einzelspieler-Dungeon war fordernd und bietet einen heißen Ritt auf einem waffenstarrenden elektrischen Gefährt, von dessen Rücken aus Sie die Feinde niedermachen. Eine witzige Abwechslung zum Quest-Alltag.

Doch nicht nur in Verliesen schwingen Sie sich mit **Aion 3.0** auf neuartige Fortbewegungsmittel. Der Patch bringt die viel geforderten Mounts – sowohl zu Lande als auch in der Luft – ins Spiel. Was in anderen Online-Rollenspielen zum Standard-Repertoire gehört, kommt mit einer knapp dreijährigen Verspätung endlich nach Atreia. Das Warten hat sich gelohnt – zumindest für Freunde leicht schräger Design-Ideen. Wenn Sie bei Reittieren an Pferde oder Tiger denken, dann haben Sie die Rechnung ohne die Einfälle asiatischer Spiele-Designer gemacht.

Zukünftig erwerben Sie ab Stufe 21 eines der ausgefallenen Mounts. Zur Auswahl stehen die Son-Goku-Gedächtniswolke, ein knuffiger Steindrache, ein futuristischer Gleiter und ein schwebender Wal, der beim Springen meditative Laute von sich gibt. Setzt sich Ihre Spielfigur auf den Rücken des Wals, schießt nach kurzer Zeit eine Fontäne aus dem Blasloch, was Ihre Spielfigur leicht errötend zur Kenntnis nimmt und erschreckt wieder aufspringt. Die neuen Fortbewegungsmittel und die dazugehörigen Animationen treffen vielleicht nicht immer europäische Vorlieben, sind aber allemal eine nette Abwechslung zum üblichen Fantasy-Einheitsbrei.

Was abseits dieser Neuerungen sofort ins Auge fällt, ist die überarbeitete Grafik. Mit Update 3.0 werden **Aion** ein paar tolle neue Wetter- und Lichteffekte spendiert, was der Atmosphäre zugutekommt. Besonders im neuen Gebiet Sarpan beeindrucken die Lichtspielereien in den Wipfeln über den Baumhäusern der Reian. Die Spielwelt wirkt durch die neuen Effekte viel lebendiger. Die aufpolierte Engine soll zwar neuere DX-11-Grafikkarten besser ausnutzen, aber nicht zulasten der Performance auf älteren Systemen gehen.


In Sarpan treffen Sie auf ziemlich fiese Gesellen wie dieses mit einer Axt bewaffnete Dünenwildschwein.

„Richtig cool: spannende PvP-Kämpfe, neue Aufgaben, Mounts und Housing"

Maria Beyer



Bei der kommenden Erweiterung für **Aion** handelt es sich um ein sehr umfangreiches Update mit Inhalten für alle Spielertypen, egal ob Sie in der hübsch gestalteten Online-Welt lieber Monster oder gegnerische Spieler kloppen. Grad keine Lust auf Kämpfe? Dann richten Sie doch Ihr Häuschen ein. Skeptisch bin ich allerdings, wie Gameforge in Zukunft mit der Item-Shop-Politik verfährt und ob man die bisher faire Linie weiterverfolgt. Außerdem bleibt abzuwarten, wie stark Casual-Spieler in Tiamaranta mitmischen können oder ob die neue PvP-Karte nur was für Hardcore-Zocker ist. Jetzt brauch ich nur noch ein festes Datum für die Veröffentlichung. Dann geht's endlich wieder auf Taubenjagd. Blut für Blut!

GENRE: Free2Play-Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: NCsoft
PUBLISHER: Gameforge
TERMIN: Unbekannt

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Maria Beyer ist freie Redakteurin.

Wer die Umschalttaste für den Boost gedrückt hält und sich rückwärts bewegt, legt eine fixe 180°-Drehung hin. Auch schnelle Ausfallschritte zur Seite sind möglich.

Die am Himmel schwebenden Schlachtschiffe kehren nach jedem Abschuss stärker und besser gepanzert zurück.

Hawken

Von: Peter Bathge

Der Gratis-Shooter kombiniert tonnenschwere Stahlkolosse mit flotter Online-Action.

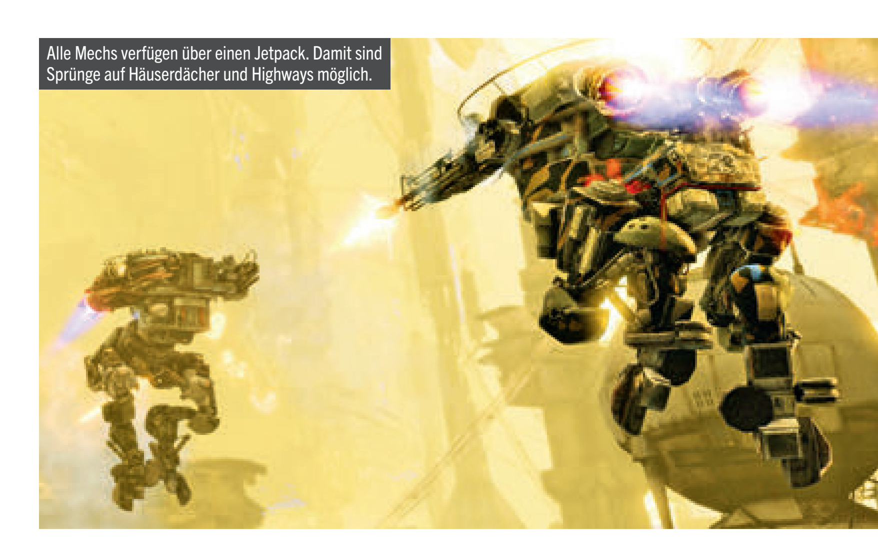
Dienstag, 5. Juni: Der erste Tag der E3 ist rum, die Beine sind schwer. Da lockt auf dem Rückweg vom Los Angeles Convention Center eine Veranstaltung in einem nahe gelegenen Hotel, halb Anspieltermin, halb Party: Bei Bier und Häppchen stürzten wir uns zusammen mit anderen Journalisten aus aller Welt erstmals in die 32-Spieler-Schlachten des Gratis-Mehrspielertitels **Hawken** – und waren nicht nur von der Verpflegung angenehm überrascht.

In Hawken steuern Sie einen leichten, mittleren oder schweren Kampfläufer mit je zwei Knarren aus der Ego-Perspektive. Vor dem Spielstart und nach jeder Verschrottung individualisieren Sie Ihr futuristisches Vehikel in der Waffenkammer. Dazu entscheiden Sie sich für eine von vier Klassen (Assault, Sniper, Brawler oder Demolition) und wählen zwischen verschiedenen Raketenwerfern, Scharfschützengewehren, Gausskanonen sowie bis zu drei Zusatzwaffen. Zu den Extras gehören neben Granaten auch Energieschilde, ein EMP (lähmt andere Mechs für kurze Zeit), Geschütztürme und ein Hologramm-Generator, der Gegner anlockt, indem er ein Trugbild Ihres Mechs in die Landschaft projiziert.

Die Aktivierung dieser Spezialkräfte erweist sich aber als umständlich, da Sie die Extras erst über das Mausrad auswählen und dann mit einer zusätzlichen Taste aktivieren. Das ist aber auch schon die einzige Schwäche der Maus-Tastatur-Steuerung, die ansonsten dem WASD-Standard folgt.

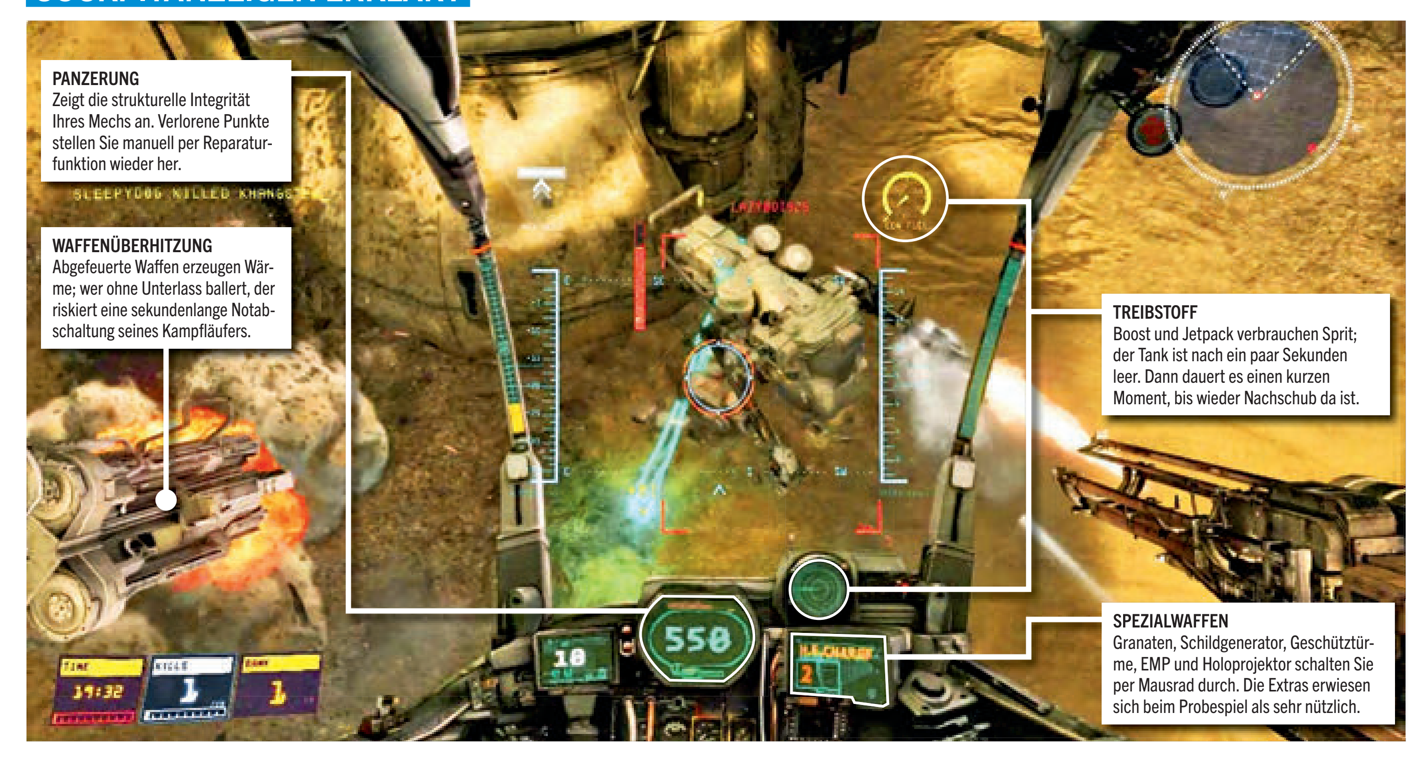


◀ Der Größenvergleich zeigt es: Die Kriegsmaschinen der Zukunft sind schön groß und imposant. So gehört sich das für ein Mech-Spiel!



Alle Mechs verfügen über einen Jetpack. Damit sind Sprünge auf Häuserdächer und Highways möglich.

COCKPITANZEIGEN ERKLÄRT



Nach einer Runde Team Deathmatch beschäftigten wir uns mit dem Herz von **Hawken**: dem Siege-Modus. Darin stehen sich zwei Teams gegenüber und sammeln zuerst einmal grüne Energie an Kontrollpunkten. Diese liefern wir in der heimischen Basis ab. Aber Achtung: Schießt uns die Opposition auf dem Nachhauseweg ab, bleibt die Energie liegen und der Gegner sackt sie ein!

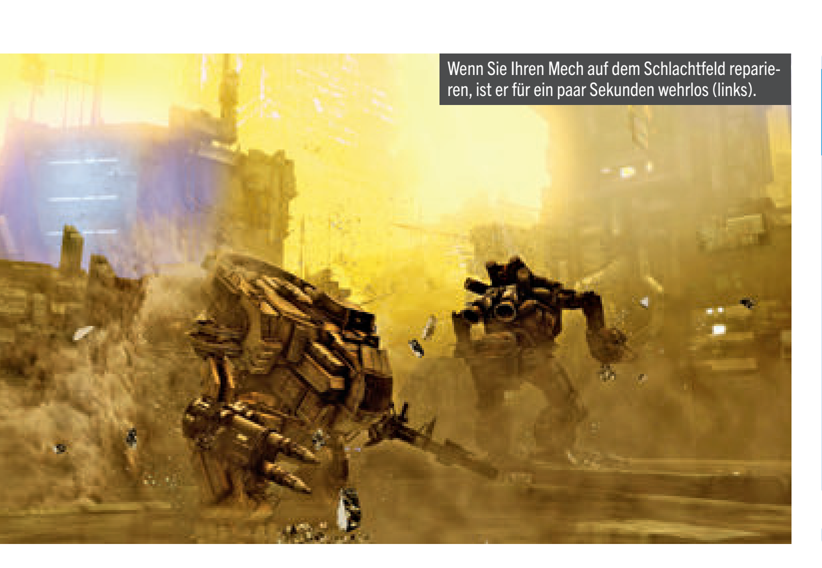
1.000 Energiepunkte (fünf volle Fuhren) benötigt ein Team, um Phase 2 einzuläuten: den Start des Schlachtschiffes. Dieses riesige Gebilde schwebt langsam in Richtung der gegenüberliegenden Basis – seine Geschütze sind das einzige Mittel, um die gegnerischen Gebäude zu vernichten und die Runde zu gewinnen. Der feindliche Kreuzer lässt sich mit Dauerfeuer aus den Mech-Waffen vom Himmel holen, wodurch die Spieler aber eine Überhitzung ihrer Knarren riskieren. Einfacher ist es, eine Flakstellung zu erobern, die den Flieger mit Raketen piesackt. Gegenseitig nehmen sich die Schiffe übrigens nicht aufs Korn.

Entsprechend erbittert gestaltet sich der folgende Kampf um die Kontrolle der Raketenbasen. Geht ein Schlachtschiff kaputt, heißt es: wieder Energie sammeln und ein neues bauen. Ein spannender, komplexer Modus, in dem jedes Team auch nach einem Rückschlag wieder die Oberhand gewinnen kann!

Neben Siege, Deathmatch und Team Deathmatch hat sich Entwickler Adhesive Games auch noch einen vierten (geheimen) Modus ausgedacht. In diesem sollen ebenfalls Teamwork und die Erfüllung von Missionszielen im Vordergrund stehen und nicht nur das reine Frag-Vergnügen.

Doch auch die Jagd nach Abschüssen macht bereits ordentlich Laune, was am guten Spielgefühl (irgendwo zwischen behäbig und rasant) und der gelungenen Optik liegt. Die Unreal Engine 3 liefert das Gerüst für detaillierte Cockpits und meist schöne Maps. Besonders die prächtige Zukunftsstadt aus dem Siege-Modus hat uns exzellent gefallen. Die zuvor gespielte Team-Deathmatch-Karte hätte dagegen noch Feinschliff vertragen.

Hawken ist ein Free2Play-Spiel. Das heißt: Interessierte zahlen keinen Cent für die Online-Partien. Allerdings gibt es den üblichen Item-Shop. Wer will, erwirbt darin für echtes Geld besondere Vergünstigungen. Die sollen aber allesamt rein kosmetischer Natur sein oder ebenso ungeduldigen wie spendablen Spielern lediglich eine Zeitersparnis bringen. Wir rechnen mit speziellen Logos und Lackierungen für den eigenen Mech sowie sogenannten XP-Boostern, mit denen zahlende Piloten schneller im Rang aufsteigen. ❑


Wenn Sie Ihren Mech auf dem Schlachtfeld reparieren, ist er für ein paar Sekunden wehrlos (links).

„Sieht prima aus und spielt sich flott: Hawken ist mein Online-Geheimtipp!“


Peter Bathge

Hawken steht auf eigenen Beinen: Von der Trägheit eines **Mechwarrior** ist das Spiel ebenso weit entfernt wie von der Schnelligkeit eines **Call of Duty**. Der Kampf in den meterhohen Stahlkolossen ist gerade deswegen angenehm taktisch und stellt eine anspruchsvolle Abwechslung zur üblichen Online-Action dar. Wenn die restlichen Schlachtfelder eher der tollen Siege-Karte als der öden Team-Deathmatch-Map ähneln, dann könnte **Hawken** die Spieler nachhaltig begeistern. Fraglich bleibt, wie aufdringlich der obligatorische Item-Shop ausfällt: Dauert der Levelaufstieg ohne kostenpflichtige XP-Booster so elendig lang wie bei **Tribes: Ascend**? Hoffentlich nicht, denn sofern alles passt, verbringe ich Weihnachten im Cockpit.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Adhesive Games
PUBLISHER: Meteor Entertainment
TERMIN: 12. Dezember 2012

EINDRUCK **GUT**

Von: Peter Bathge

Auf Wiedersehen, Arulco! Das Back-in-Action-Add-on wandert auf neuen, weiß bedeckten Pfaden.



In **Crossfire** geht es erstmals auch im Gebirge rund. Abgesehen von einer neuen Bodentextur hat das allerdings keinerlei Auswirkungen.

Jagged Alliance: Crossfire

Na endlich: Nachdem **Jagged Alliance: Back in Action** (PCG-Wertung: 66) inhaltlich eine 1:1-Kopie des 13 Jahre alten **Jagged Alliance 2** war, hat sich der deutsche Entwickler Coreplay für das eigenständig lauffähige Add-on **Crossfire** eine komplett neue Geschichte ausgedacht. Statt erneut im fiktiven Staat Arulco die Despotin Deidranna auszuschalten, befreien Sie als Anführer einer Söldnergruppe das an Tibet erinnernde Hochland von Khanpaa. Dort haben Soldaten unter dem Deckmantel einer religiösen Revolution die Tempel geschändet und schürfen Edelmetalle an den Hängen der schneebedeckten Gipfel.

Wir spielten sechs Stunden lang eine Vorabversion der Erweiterung. Währenddessen befreiten wir gut drei Viertel der besetzten Sektoren. Spielerisch basiert **Crossfire** auf der Version 1.13 des Hauptspiels. Mit diesem Patch hat Coreplay kürzlich **Back in Action** um unzählige Features ergänzt – viele davon wie etwa ein Sektoreninventar, einen höheren Schwierigkeitsgrad und die Einbindung von Sichtlinien hatten die Spieler vehement gefordert. So sind Gegner jetzt optional nur noch sichtbar, wenn die Söldner den Feind im Blickfeld haben.

Außerdem wurde die Verwaltung Ihrer Söldner innerhalb der bis zu zehn Teilnehmer zählenden Squads vereinfacht. Besonders das Inventar bereitet deutlich weniger Kopfschmerzen. Unter anderem bleiben abgelegte Schießeisen geladen, das nervige Neuladen bei jedem der häufigen Waffenwechsel entfällt. Probleme wie die unbequeme Kamerasteuerung, die klobige Benutzeroberfläche und die obskure Tastenbelegung (das Menü mit der Esc-Taste öffnen? Geht nicht!) bleiben auch in **Crossfire** erhalten.

Abgesehen von diesen Patch-Features liefert **Crossfire** vor allem neue Inhalte. Das frische Szenario ist gut umgesetzt und eine willkommene Abwechslung zum tropischen Arulco, auch wenn viele Fabriken und Wellblechhütten aus Khanpaa genauso im Originalspiel hätten vorkommen können.

Eine Importfunktion für Charaktere aus dem Hauptspiel fehlt. Dafür heuern Sie zehn zusätzliche Söldner an, bekannt aus **Jagged Alliance 2**. Unter anderem gibt es ein Wiedersehen mit dem schlecht frisierten Numbs und dem begabten Allrounder Cougar. Auch ein paar frische Gegnervarianten hat Coreplay dem Add-on spendiert. So stürzen sich statt wahnsinniger Axtmörder nunmehr durchtrainierte Schwertkämpfer mit Krummsäbeln auf Ihr Team. Die erledigen Sie wie gehabt in jederzeit pausierbaren Echtzeit-Schusswechseln. ❑



Das neue Areal enthält über ein Dutzend frischer Kampfgebiete, die Sie wie gehabt auf der 2D-Karte bereisen.

„Mit aktivierten Sichtlinien kommt Spaß auf – trotz Trottel-KI!“ *Peter Bathge*



Crossfire läuft zwar auch ohne ein installiertes **Back in Action**, trotzdem ist das Standalone-Spiel ein Add-on im klassischen Sinne: Neue Features gibt es keine, lediglich zusätzliche Schlachtfelder und Söldner. Dabei profitiert **Crossfire** von Patch 1.13, der das Hauptspiel deutlich vorangebracht hat. Ein paar Altlasten schleppt die Neuveröffentlichung aber auch mit sich herum: Die künstliche Intelligenz der Gegner beispielsweise war in der Vorschauversion noch stark verbesserungswürdig. Feindliche Soldaten reagierten verspätet auf Geräusche und Sichtungen unserer Teammitglieder, rannten kopflos in unsere Schusslinie oder setzten unbeeindruckt ihre Patrouille fort, obwohl sich zu beiden Seiten die Leichen der Kollegen stapelten!

GENRE: Echtzeit-Taktik
PUBLISHER: Bitcomposer Games
ENTWICKLER: Coreplay
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **OKAY**



Das optische Lifting von Karten, Waffen und Skins steht **CS** sehr gut. Dennoch ist die Grafik für heutige Verhältnisse nicht ganz zeitgemäß.

Die zeitlosen Bombenleger- und Geiselretter-Modi machen auch in **CS: GO** erneut einen Riesenspaß.

Counter-Strike: Global Offensive

Von: Viktor Eippert

Vom neuen Counter-Strike mit dem alten Spielgefühl – ein Bericht aus der Beta

Schon seit vielen Monaten tummeln sich Spieler aus aller Welt in der geschlossenen Beta zu **Counter-Strike: Global Offensive**. Und auch wir haben uns dem bunten Treiben angeschlossen, um dem Katz-und-Maus-Spiel zwischen Terroristen und Anti-Terror-Kämpfern zu frönen und wollen Ihnen unsere Spieleindrücke natürlich nicht vorenthalten. Die wichtigste Erkenntnis: Trotz neuer Waffen, mehr Granatensorten und kleinerer Anpassungen ist **Global Offensive Counter-Strike** in Reinkultur. Zumindest wenn es um den Wettkampf-Modus, also die taktischen 5-gegen-5-Partien geht. Denn mit **Global Offensive** erweitert Valve das Repertoire an Spielvarianten. Neben den zeitlosen Wettkampf-Partien haben es uns vor allem die schnellen, eher auf heiteren Spaß gemünzten Wettrüsten-Karten angetan. Genau der richtige Modus für zwei, drei ausgelassene Partien zwischendurch. Was für Modi es sonst noch so in der Beta zu spielen gibt, entnehmen Sie dem Kasten auf Seite 43.

Aber nur weil das Spielgefühl beim Alten geblieben ist, heißt das nicht, dass Valve mit seinem neuen **CS** auf der Stelle tritt. Na schön, einen spürbaren Mehrwert durch die neuen Waffen konnten wir beim Spielen der Beta nicht gerade feststellen. Dafür sind die zusätzlichen Granatentypen aber super. Mit der Ködergranate stiften wir beispielsweise Verwirrung bei den Feinden, da dieser Sprengkörper bei einer Detonation schießende Waffen imitiert. Die Brandbomben sind hingegen spitze, um Durchgänge temporär


Mit den neuen Brandbomben lassen sich Durchgänge kurzzeitig in Flammen hüllen, um so Feinde an einem Sturmangriff zu hindern.



Das Kaufmenü wurde überarbeitet und ist nun intuitiver in der Bedienung. Zudem bietet es hilfreiche Infos zu den käuflichen Waffen.

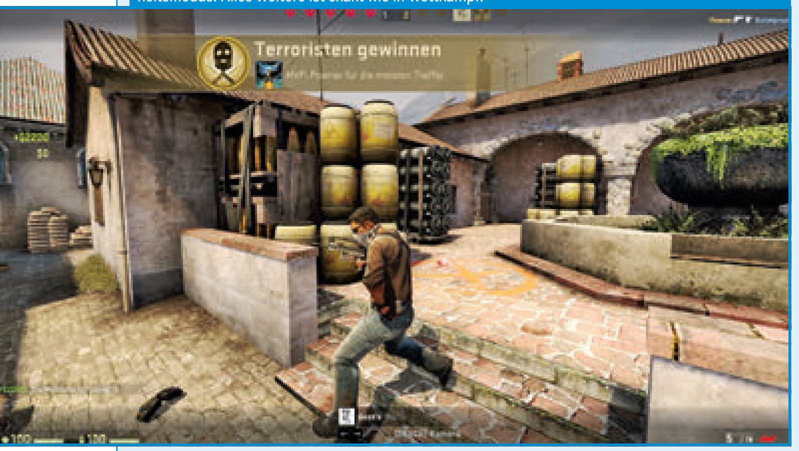
DIE SPIELMODI DER BETA IM ÜBERBLICK

Wettkampf

Wettkampf ist **Counter-Strike**, wie man es kennt und liebt: mit den klassischen Modi Geiselbefreiung und Bombenlegung auf den altbekannten Karten wie de_dust, cs_italy oder de_atztec. In diesem Modus muss sämtliche Ausrüstung von Waffen über Granaten bis hin zur Panzerweste eigenständig zu Rundenbeginn gekauft werden. Geld gibt es immer zum Ende einer Runde. Wie viel in die Kasse gespült wird, hängt von Sieg oder Niederlage ab.

Gelegenheitsspiel

Gelegenheitsspiel ist eine leicht vereinfachte Version von Wettkampf: Freundbeschuss sowie die Kollisionsabfrage mit Team-Kollegen sind deaktiviert. Zudem erhält man Rüstung automatisch und kostenlos. Allerdings gibt's im Gegenzug auch nur halb so viele Punkte für Abschüsse im Gelegenheitsmodus! Alles Weitere ist exakt wie in Wettkampf.



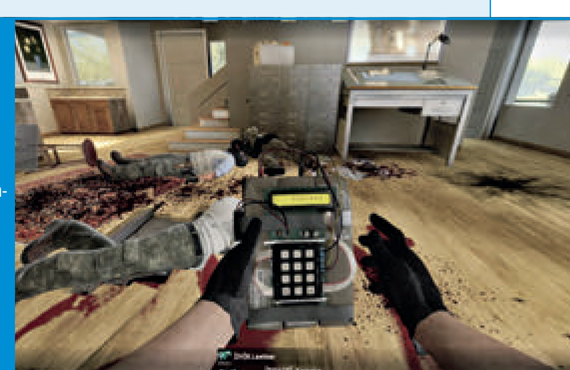


Wettrüsten

Diese Spielvariante baut auf der beliebten **Half-Life**-Mod **Gun Game** auf, wird allerdings im Team gespielt. Jeder Spieler fängt mit der gleichen Waffe an und muss sich sozusagen in der Nahrungskette hochschießen, da man mit jedem Abschuss eine neue Waffe erhält. Es gewinnt der Spieler, der zuerst einen Kill mit dem Messer (das als allerletztes in der Waffenreihenfolge kommt) erzielt.

Zerstörung

Zerstörung ist im Grunde eine Abwandlung des klassischen Bombenleger-Modus. Auch hier müssen Terroristen einen Zielpunkt sprengen und Counter-Terroristen ebendies verhindern. Allerdings erhält man seine Ausrüstung komplett automatisch und andere Waffen bekommt man nur für Abschüsse. Welche Knarren das sind, ist wie in Wettrüsten immer gleich und fest vorgegeben.



zu blockieren. Diese Granatensorte explodiert beim Aufprall und verteilt einen Feuerteppich um die Aufschlagstelle. Der Effekt hält zwar nur einige Sekunden an, doch oft reicht diese kurze Zeitspanne bereits zum bitter nötigen Rückzug oder, um die Wartezeit zu überbrücken, bis eigene Verstärkung kommt. Eine Neuerung, bei der sich die Geister scheiden dürften, ist der Wegfall von Munitionskauf. Beim Erwerb einer Waffe gibt es die komplette Munition automatisch dazu. Diesen Schritt tätigte Valve vor einigen Jahren bereits mit **Counter-Strike: Source**, um ihn mit einem Patch schlussendlich wieder zu revidieren. Einerseits trägt diese Vereinfachung positiv zum Spielfluss bei, andererseits spielte der Kauf von Munition in **Counter-Strike** seit jeher auch eine taktische Rolle. Speziell zu Beginn einer Partie stand oft die Entscheidung an, ob man nicht lieber noch ein paar Munitionsclips mehr mitnimmt oder doch noch eine Granate.

Auf wenig Gegenwehr dürfte dagegen die Handhabung der Bots stoßen. Wenn sich auf einem Server nicht genug Spieler tummeln, füllt **CS:GO** die beiden Teams entsprechend automatisch mit Bots auf. Natürlich nur so lange, bis weitere Spieler beitreten. Wirklich interessant ist aber, dass man nun auch in Bots „hinein hüpfen" kann. Soll heißen: Wenn man erschossen wurde, darf man die Steuerung eines Bots im eigenen Team übernehmen und sich so weiterhin am Spielgeschehen beteiligen. Schöne Idee, um die Wartezeit bis zum Beginn der nächsten Runde zu überbrücken!

Auf den neuesten Stand wurde auch die Handhabung abseits der eigentlichen Schießereien gebracht. Das Ausrüstungskaufmenü funktioniert nun etwa intuitiver und lässt sich sowohl mit Maus als auch Tastatur fix bedienen. Außerdem ist der Einstieg in ein Match nun deutlich einfacher. Neben der für **CS** typischen Verbindung per Serverliste kann man nun auch abhängig vom gewünschten Spielmodus in eine Partie einsteigen. Möchte man trotzdem mit Freunden oder Clan-Mitgliedern zusammen auf den gleichen Server, ist das nun ebenfalls möglich. Wie es sich für einen modernen Online-Shooter gehört, kann man die gewünschten Mitspieler zuvor über das Menü in eine Lobby einladen, um so gemeinsam einem Spiel beizutreten.

Jetzt wollen wir hoffen, dass Valve noch die letzten Probleme der Beta – unter anderem hängte sich das Spiel ab und an beim Verbindungsaufbau zum Server auf – in den Griff kriegt. Denn in der zweiten Augusthälfte heißt es bereits wieder: Terroristen gegen Counter-Terroristen – wer hat die Nase vorn? ❑



Die alten Maps wurden liebevoll optisch restauriert, ohne ihren einzigartigen Wiedererkennungswert einzubüßen.

„Die Restauration eines zeitlosen Klassikers ist auf dem besten Weg!"

Viktor Eippert



Kaum hatte ich eine halbe Stunde **CS: GO** gespielt, war ich sofort wieder drin und das alte Feeling war direkt da. Das zeitlose Spielprinzip hat auch heute nicht an Reiz verloren und ist besonders neben den unzähligen modernen Militär-Shootern eine angenehm klassische Abwechslung. Zudem bietet **Global Offensiv** eine tolle Einstiegsmöglichkeit für die Spielergeneration, die nicht mit **CS** groß geworden ist. Fraglich ist dafür, ob alte Hasen wirklich von **CS 1.5** beziehungsweise **CS 1.6** auf **CS:GO** umsteigen. Zumal nicht alle Hardliner mit Änderungen wie den Brandbomben oder der Munitionsvereinfachung einverstanden sein dürften. Mir taugt das neue **CS** mit dem alten Spielgefühl jedenfalls sehr!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Valve
ENTWICKLER: Valve/Hidden Path Entertainment
TERMIN: 21. August 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Grafik von **Shootmania** wirkt solide, aber nicht spektakulär. Auf jeder Karte erkennt man die typischen Baukasten-Elemente des Editors.

Alle Spieler leuchten in knalligen Farben. Ums Verstecken geht es eh nicht, stattdessen um den direkten Kampf Mann gegen Mann.

Eines der wenigen bisher veröffentlichten Extras sind solche Sprungplattformen, die Sie quer durch die Karte katapultieren. Findige Bastler haben damit schon erste Geschicklichkeitsparcours entworfen.

Puristisch: Am unteren Bildschirmrand finden Sie die Anzeige für Munition, Schild und Ausdauer. Mehr braucht es nicht für eine anständige Mehrspieler-Partie.

In der geschlossenen Beta-Phase gibt es bisher nur eine Handvoll Karten und Spielmodi.

Shootmania: Storm

Von: Robert Horn

Ubisofts pfeilschneller Shooter startet in die Beta-Phase. Wir starten mit.

Entwickler Nadeo kennt man eigentlich als Herausgeber der **Trackmania**-Rennspiel-Reihe. Das äußerst erfolgreiche Konzept dahinter, kompetitive Rennen und endloser Kartennachschub dank intuitivem Editor, übertragen die Franzosen jetzt auf das Shooter-Genre und präsentieren mit **Shootmania: Storm** einen Mehrspieler-Shooter, der ganz auf Wettbewerb setzt und auf sämtlichen Schnickschnack drumherum verzichtet. In **Shootmania** geht es um Taktik, Präzision und Können, kurz: ums Gewinnen. Levelaufstiege, Waffenkits, Klamottenpakete oder passive Boni gibt es hier nicht. Unsere Teilnahme an der derzeit laufenden geschlossenen Beta-Phase verdeutlicht, **Shootmania: Storm** ist E-Sport in Reinkultur.

Das Besondere des Spiels liegt in seiner Einfachheit. Sie müssen keine fiesen Tastenkombinationen lernen, Schießen, Rennen und Hüpfen decken das komplette Bewegungsrepertoire ab. Ducken, kriechen oder in Deckung gehen? Das würde dem Spiel sein aberwitziges Tempo nehmen. Ähnliches gilt bei der Waffenwahl: Die gibt es nämlich nicht. Viele Karten schreiben ihre Ausrüstung vor, in den meisten Fällen ist das eine Energiekanone mit vier Schuss Munition (Ausnahmen: Instagib-Karten oder spezielle Waffenplattformen). Die Munition lädt sich selbstständig wieder auf, jedoch so langsam, dass Sie nicht wild um sich ballernd über das Schlachtfeld hüpfen können, sondern genau darauf achten müssen, wann Sie abdrücken. Jeder Kämp-


Wenn sich Spieler so nahe kommen, umkreisen sie sich mit wilden Hüpfsprüngen. Sieht albern aus.


Am Ende einer Partie „Royal" treffen die überlebenden Spieler auf engstem Raum aufeinander.

DIE SPIELMODI

Noch ist die Anzahl der Spielmodi von Shootmania nicht final, doch schon die in der Beta-Phase spielbaren Varianten machen einen Heidenspaß:

BATTLE

In diesem Teammodus ohne Größenbeschränkung versuchen beide Mannschaften, Türme der Gegner einzunehmen. Werden die Türme 15 Sekunden lang gehalten, bekommt das Angreiferteam Punkte. Die Verteidiger müssen den Turm nun wieder 15 Sekunden lang halten, um den Vorgang aufzuhalten. Ein großartiger und beliebter Modus!



ROYAL

Unser absoluter Favorit: In der Mitte der riesigen Karten steht ein Turm. Wer den erreicht, aktiviert eine Energiebarriere, die das Schlachtfeld umschließt und immer kleiner werden lässt. Alle Kämpfer werden so in die Mitte der Karte getrieben, wo auf den letzten verbleibenden Metern verzweifelte Gefechte um den Gewinn der Runde geführt werden.



MELEE

Perfekt zum Üben: Im Melee-Modus kämpft jeder gegen jeden. Jeder Treffer gibt einen Punkt, wer zuerst 25 Punkte gesammelt hat, gewinnt. Die Anzahl an Spielern kann stark variieren, da sie nur von den Kapazitäten des Servers begrenzt wird. Wer gerne mal in **Shootmania** reinschnuppern möchte, ist bei Melee genau richtig.



ELITE

Drei gegen drei: Ein Spieler hat drei Rüstungspunkte und eine Railgun. Stirbt er, verliert sein Team. Erledigen er oder sein Team die Gegner, bekommt die Mannschaft Extrapunkte für jeden Rüstungspunkt, den der Railgun-Träger übrighat.

JOUST

Adrenalin pur, einer gegen einen. Die Spieler müssen ihre Munition an einem von zwei Türmen aufladen und danach in einer bestimmten Zeit den nächsten Turm erreichen. Zwischendrin gilt es, mit der knappen Munition den Gegner zu erledigen. Sehr taktisch!

INSTAGIB

Dies ist eigentlich kein eigenständiger Spielmodus, sondern vielmehr eine Waffenmodifikation. Hier treffen Könner aufeinander, denn im Instagib-Modus reicht ein einziger Schuss, um den Gegner aus den Latschen zu heben. Nur für geübte Shooter-Spieler!

fer trägt außerdem eine Rüstung, die exakt zwei Treffer zulässt. Der dritte Schuss befördert Sie dann flugs zurück zum Startpunkt.

Je nach Spielmodus (siehe Kasten oben) gelten andere Siegoptionen, im Vordergrund stehen aber immer Reaktionsfähigkeit und Präzision. Das Spielniveau in der Beta-Phase ist schon jetzt erstaunlich hoch, die Gefechte rasend schnell und herausfordernd. Lassen Sie sich nicht von der Optik täuschen, in Bewegung sieht **Shootmania: Storm** deutlich besser aus als auf unseren Screenshots. Außerdem hat das Spiel seit unserem ersten Besuch bei Nadeo im Frühling auch grafisch einen deutlichen Sprung nach vorne gemacht. Auch unsere Anregung, dass es nicht die beste Idee ist, den Chat auf die Leertaste zu legen, haben sich die Entwickler zu Herzen genommen. Mit der Leertaste springt man. So gehört sich das.

Shootmania zieht seinen Reiz ausschließlich aus dem Kräftemessen mit anderen Spielern. Bin ich besser, schneller und treffsicherer als die anderen? Diese Frage ließ uns Stunde um Stunde spielen, denn wenn wir eine hitzige Schlacht verloren, dann waren es nicht Ausrüstungsunterschiede, unausgeglichene Teams oder die falsche Klassenwahl, die uns Staub fressen ließen. Wir waren zu schlecht, zu langsam oder nicht zielsicher genug. Und das lässt sich ja mit Übung ändern. Auch die bisher verfügbaren Spielmodi haben uns größtenteils gefallen. Besonders Joust und Royal sorgen für angenehmen Nervenkitzel und lassen den Spaß bei all der Geschwindigkeit und Präzision nicht zu kurz kommen. Immer wieder fühlen wir uns an die hitzigen Gefechte der guten alten **Unreal Tournament**-Zeit erinnert. Da die Entwickler planen, den Spielern später auch die Möglichkeit zu geben, eigene Modi und Waffen zu entwerfen, rechnen wir hier mit allerlei kreativen Ergüssen aus der Community und einem stetigen Zustrom an Material.

Nadeo muss sich mit **Shootmania: Storm** auf einem hart umkämpften Markt durchsetzen. Anstatt sich direkt mit **Battlefield 3** und Co. messen zu wollen, setzen die Franzosen aber auf ein anderes Konzept als die Großen des Genres. Das hat schon bei **Trackmania** funktioniert und soll auch **Shootmania** zum Erfolg verhelfen. Noch ist allerdings nicht bekannt, wann der französische Shooter erscheint und was er kosten wird. Wir empfehlen jeden Interessierten, sich für die offene Beta-Phase zu bewerben, die im Juli starten soll. Weitere Informationen dazu erhalten Sie auf der offiziellen Webseite www.shootmania.com. ❑



Ein Instagib-Treffer löst etwas seltsam Befriedigendes aus. Hier muss man gut zielen können!



„Schnell, spaßig, sportlich: DIE Wahl für wettbewerbshungrige Spieler“

Robert Horn

Wenn ich **Shootmania** spiele, kommt von den zuschauenden Kollegen meist die gleiche Reaktion: Ein Blick auf die Grafik sowie mein wildes Herumgehopse und schon muss das anfängliche Interesse Schubladendenken weichen. Sieht doof aus, wirkt hektisch, ist kein **Battlefield 3**. Ich empfehle dann immer, selber mal eine Runde zu drehen. Denn die hektischen Gefechte versprühen den Suchtfaktor zeitloser **Counter-Strike**-Matches und fordern jedes Quäntchen Können und Aufmerksamkeit. Die Optik ist dabei fast egal, es zählen andere Werte. Für Puristen und E-Sport-begeisterte Ballerfreunde dürfte **Shootmania** deshalb eine frische Alternative zu bestehenden kompetitiven Titeln darstellen.

GENRE: Mehspieler-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Nadeo
TERMIN: 2012

EINDRUCK **GUT**

Knallhart und kampferprobt wird Wei in diesem Artwork dargestellt. Doch er hat auch andere Seiten.

Sleeping Dogs

Von: Sebastian Stange

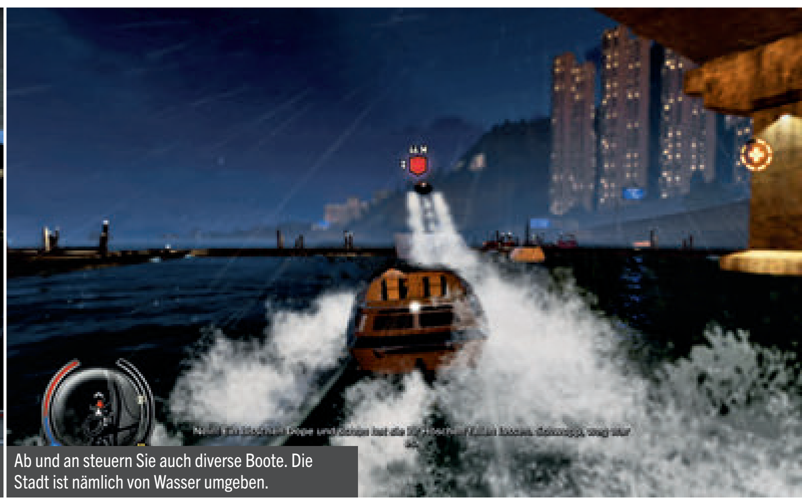
Ein erwachsenes Open-World-Abenteuer mit exotischem Schauplatz.

In den ersten Spielminuten hatte es **Sleeping Dogs** schwer, uns zu gefallen. Schon wieder eine Gangster-Story in einem Open-World-Spiel? Und toll ist die Grafik der von uns gespielten PS3-Version nicht. Außerdem wirkt die Fahrphysik etwas störrisch und schwer nachvollziehbar. Auch die Kampfsteuerung sowie das Ballern funktionieren ebenfalls nicht perfekt. Auf den ersten Blick erscheint **Sleeping Dogs** recht mittelmäßig, ja geradezu gewöhnlich. Aber am Ende spielten wir die Vorabfassung richtig gern. Dass uns das Open-World-Actionspiel mit der Zeit doch überzeugte, verdankt es seinem Charme, seinem Schauplatz und der spannenden Story.

In Sleeping Dogs verkörpern Sie Wei Shen, einen jungen Mann, der einst in Hongkong lebte und dort einige Gang-Kontakte hatte. Doch seine Familie wanderte in die USA aus – auf der Suche nach einem besseren Leben. Nun kehrt er zurück und findet schnell wieder Anschluss an seine alte Gang und etabliert sich in der Welt der chinesischen Mafia-Clans. Doch Wei hat ein Geheimnis: Er ist ein Undercover-Ermittler und soll die Verbrecherbanden von innen heraus beschatten. Und je länger wir Wei spielten, desto sympathischer wurde uns der Typ. Er ist recht eingebildet und prollig, wird aber glaubhaft vom dramatischen Verlauf der Handlung mitgenommen. **Sleeping Dogs** erinnert zeitweise krass an Asia-Thriller wie **Internal Affairs** oder **Hard Boiled**. Und all die harte Gang-Kultur, die Gewalt und das



Die vielen Prügeleien sind dank zahlreicher Moves und des Kontersystems stets kurzweilig.


Ab und an steuern Sie auch diverse Boote. Die Stadt ist nämlich von Wasser umgeben.

Sie sehen hier Screenshots aus der PS3-Fassung. Auf dem PC sieht das Spiel hoffentlich besser aus.

Schießereien sind verhältnismäßig selten. Das Nutzen von Deckung ist überlebenswichtig!

Wei gerät mit der Zeit immer tiefer in das Gang-Milieu. Da kommt es zu manch krasser Szene!

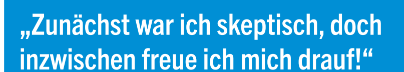
Blutvergießen werden von einer guten Prise Humor entschärft.

Das virtuelle Hongkong mag auf der Konsole nicht allzu brillant aussehen: Zu matschig wirken viele Texturen und zu viele Blur-Effekte versuchen, das zu vertuschen. Dafür macht es Spaß, diesen fremden Ort zu erkunden. Die Spielwelt besteht aus vier großen Stadtvierteln, vielen Straßen, Gassen, Highways, Gebirgspässen und jeder Menge Wasser außenrum. Und sie ist vollgestopft mit Aktivitäten! Neben den Story-Aufträgen kann Wei diverse Kriminalfälle verfolgen – das sind lange, unterhaltsame Missions-Reihen. Oder er erledigt simple Nebenaufgaben, um Ansehen zu gewinnen. Oder er fährt Rennen, setzt Geld beim Hühnerkampf, beschattet Dealer, sucht Sammel-Items, kauft Autos, entführt Geldtransporter oder beweist sich in Hinterhof-Kämpfen. Es gibt viel zu tun!

Die Story-Missionen wirken dank toller englischer Sprachausgabe und schrulliger Charaktere interessant und spannend. Obendrein bieten sie erfreulich viel Abwechslung. Das Missionsdesign wirkt weitaus cleverer als etwa beim eher stumpfen **Saint's Row: The Third**. Da müssen etwa Mitglieder von Gegner-Gangs entführt oder Lieferwagen abgefangen werden. Erfreulich, diese Abwechslung! Allerdings werden dabei immer wieder dieselben Grundkomponenten durchexerziert: Prügeln, Auto fahren, Ballern und Verfolgungsjagden zu Fuß. Und keine der Disziplinen meistert das Spiel wirklich brillant. Die Prügeleien mit vielen erlernbaren Combos und einem mächtigen Kontersystem erinnern stark an **Batman: Arkham City**, spielen sich aber weniger geschmeidig. Die Verfolgungsjagden zu Fuß sind spannend inszeniert, aber spielerisch gar sehr simpel. Und die seltenen Ballersequenzen mit Deckungssystem und diversen Zeitlupen-Einlagen könnten eine präzisere Steuerung vertragen. Insgesamt wirken viele Details an Sleeping Dogs noch etwas verbesserungswürdig. Ob sich in den wenigen Wochen bis zum Release daran noch etwas tut?

Doch trotz der Detailpatzer stimmt bei **Sleeping Dogs** das Gesamtbild. Alle Elemente greifen ineinander und erzeugen eine stimmige, interessante und umfangreiche Spielerfahrung. Mag sein, dass der Titel nur im Detail Innovationen bietet. Und er mag auch nicht das technisch beste Open-World-Spiel aller Zeiten werden. Auf jeden Fall dürfte **Sleeping Dogs** aber viele Stunden Unterhaltung im knallharten und erfreulich unverbrauchten Gangster-Milieu Hongkongs bieten. ❑

Bei Prügeleien können Sie Gegner packen und in besondere Umgebungsobjekte stoßen.



„Zunächst war ich skeptisch, doch inzwischen freue ich mich drauf!"

Sebastian Stange



Immer wieder kritisiere ich in meinem Text die Technik des Spiels. Denn die störte beim Spielen. Immer wieder nervten mich kleine Patzer oder Macken – seien es niedrige Mauern, über die meine sonst so agile Spielfigur einfach nicht springen wollte oder das etwas störrische Deckungssystem. Beim Spielen der Vorab-Fassung fluchte ich daher oft. Aber ich hatte gleichzeitig wirklich Spaß! Am Anfang war ich noch sehr skeptisch. Doch die zweite Hälfte der Vorschau-Fassung, angesiedelt etwa in der Mitte des Spiels, zeigt mir: Das Gesamtkonzept geht auf! Es macht Spaß, Wei Shen zu sein und die Spielwelt zu erkunden. Hoffentlich bestätigt sich mein Eindruck. Und hoffentlich erwartet uns eine gelungene PC-Fassung!

GENRE: Action
ENTWICKLER: United Front Games
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 17. August 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Acer Aspire G5910

- PC-System
- Intel® Core™ i7-2600K Prozessor (3,4 GHz)
- AMD Radeon HD 7970 • 16 GB DDR3-RAM
- 2-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S6IC2D



Acer Aspire G3910

- PC-System
- Intel® Core™ i5-2400 (3,1 GHz)
- AMD Radeon HD 6770 • 8 GB DDR3-RAM
- 2-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S6IC1E



ADATA XPG SX900 2,5" SSD 512 GB

- Solid-State-Drive • 512 GB Kapazität • 540 MB/s lesen • 465 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMVM



ASUS Zenbook UX31A-R4003V

- 33,8-cm-Notebook (13,3")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 3517U (1,9 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 4 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD • Micro-HDMI, Mini-VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL4A2F



Sennheiser PC 360 G4ME

- Headset • 15 Hz bis 28 kHz • 50-mm-Treiber
- automatische Stummschaltung des Mikrofons
- für PC & Notebook
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#S77



EpicGear MeduZa Hybrid Dual Sensor

- optische Hybrid-Maus • 6.030 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 5 m/s • Dual-Sensor (optisch und Laser)
- **inkl. EpicGear Hybrid Pad für HDST Small**

NMZVE0



Sharkoon DarkGlider Mouse

- optische Lasermaus • 6.000 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Beschleunigung 30G
- Scrollrad • 256 KB On-Board-Speicher für Makros
- Weight-Tuning-System

NMZS57



Intel® 320series 2,5" SSD

- 300-GB-Solid-State-Drive
- „SSDSA2CW300G310"
- 270 MB/s lesen • 205 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMJMWF



OCZ Agility4 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • AGT4-25SAT3-128G
- 128 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 200 MB/s schreiben • Indilinx Everest-2
- 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMNB39



Iiyama ProLite E2280WSD-B1

- LED-Monitor • 56 cm (22") Bilddiagonale
- 1.680x1.050 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m² • DVI-D, VGA, Audio

V5LI1I



BenQ GW2250HM

- LED-Monitor • 54,6 cm (21,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 4 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 20.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m² •
- HDMI, DVI-D (HDCP), VGA, Audio

V5LC1K



Samsung SyncMaster T27A550 LED

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- DVB-T/C-Tuner • 2x HDMI, 1x VGA, 1x SCART, Audio

V6LU1F



LG E2742V

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- bis zu 75 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA

V6LK3I



Der Energieschild des gegnerischen Hauptquartiers (Mitte, oben) fällt erst, nachdem Ihr Team eine Reihe von Kontrollpunkten erobert hat.

End of Nations

Von: Peter Bathge

Was machen Sie, wenn der dritte Weltkrieg ausbricht? Na Spaß haben natürlich!

Der Sieg ist nahe: Das gegnerische Team hat beim letzten Ansturm auf unsere Basis alles auf eine Karte gesetzt, doch unsere schweren Angriffsbomber der deutschen „The Blitz"-Elitekompanie haben den Vormarsch im letzten Moment gestoppt. Der Gegenschlag folgt sofort und resultiert in der Zerstörung eines der massiven, automatischen Abwehrtürme der Opposition. Der Weg zur feindlichen Basis ist frei. Jetzt ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis wir die Fabriken und das Hauptgebäude unserer Widersacher in Schutt und Asche legen. Was für ein Heidenspaß!

Diese Szene erlebten wir Anfang Juli am E3-Stand von Trion Worlds (siehe Kasten unten). Dort spielten wir die aktuelle Version von **End of Nations** an. Unser Fazit: Das Online-Strategiespiel mit Free2Play-System funktioniert, macht Laune und könnte der Konkurrenz wie **League of Legends** oder **Dota 2** (kommt auch noch 2012) die Spieler abspenstig machen. Wo Sie in den erwähnten Spielen jedoch nur einen einzigen Helden steuern, befehligen Sie in **End of Nations** Einheitengruppen, in denen sich bis zu ein Dutzend Panzer, Buggys, Infanteristen, Hubschrauber und auch Helden tummeln. Die Zusammensetzung Ihrer Einsatztruppe bestimmen Sie selbst, neben Soldaten und Vehikeln passen auch Gebäude in die Gruppen-Slots, etwa Luftabwehrtürme oder automatische Reparaturstationen. Alternativ greifen Sie auf vorgefertigte Kompanien wie „The Blitz" oder „Liberté Brigade" zurück.

PC GAMES VOR ORT

Auf der E3 statteten wir dem End of Nations-Stand einen Besuch ab und spielten eine PvP-Schlacht aus dem Online-Strategiespiel.

Eine halbe Stunde lang stand uns Produzent Chris Lena von Trion Worlds mit Rat und Tat zur Seite, während wir in mehreren Zwei-gegen-zwei-Partien gegen die internationale Journalisten-Konkurrenz antraten. Dabei ging es auf der PvP-Map „Ice Breaker" zur Sache: Die zwei Teams kloppten sich um die Kontrolle eines Flugzeugträgers, der im Eis vor der Küste Kanadas feststeckte. Die Karte ist eine der kleinsten im **End of Nations**-Arsenal: Im fertigen Spiel sind auf den größten Schlachtfeldern bis zu 56 Generäle gleichzeitig unterwegs!



Oben die Vorlage aus dem Spiel, links der Nachbau von der E3: Am Stand von Trion Worlds kletterten wagemutige Journalisten ins Cockpit eines Mechs aus den Reihen der Orion-Infanterie, um sich fotografieren zu lassen. Wir lehnten das Angebot dankend ab. Höhenangst, Sie verstehen?

In den PvP-Schlachten treffen Angehörige der zwei Fraktionen Freiheitsfront (blau) und Schattenrebellen (grün) aufeinander.

LUFTWAFFE
Flieger sind sehr flink, überqueren Hindernisse wie Flüsse problemlos und bomben Fahrzeuge mir nichts, dir nichts weg. Allerdings ist es ihnen nicht möglich, die wichtigen Kontroll- und Ressourcenpunkte einzunehmen. Ohne Fußvolk oder Fahrzeuge geht also nix!

SPEZIALFÄHIGKEITEN
Energieschilde oder das Verschanzen hinter Sandsäcken (kleines Bild) aktivieren Sie manuell per Klick oder Tastenkürzel. Normale Einheiten besitzen ein Talent, Helden mehrere. Beim Probespiel waren die Skills Gold wert.

BEGRENZTER SQUAD-PLATZ
Die Zusammenstellung Ihrer Mini-Armee hängt vom verfügbaren Platz ab. Mächtige Einheiten und Helden brauchen viel Platz, kleinere Vehikel weniger. Sie stehen also vor der Wahl, einzelne dicke Brummer oder etliche Standardeinheiten ins Feld zu führen.

In den Missionen (neben PvP-Schlachten gibt es Koop-Aufträge gegen die KI) kontrollieren Sie Ihre Untergebenen über die Porträts am unteren Bildschirmrand. Ein Klick genügt, um eine Einheit zu markieren. Ein zweiter scheucht die Kamera zu ihrer Position. Ein dritter gibt die Order für die Neukonstruktion zerstörter Truppen. Das kostet Knete. Ihr Konto füllt sich im Spielverlauf automatisch auf; wer Flaggenpunkte auf der Karte einnimmt und hält, beschleunigt den Prozess.

Gratis-Einheiten fahren alle paar Sekunden automatisch gen Feind, ausgespuckt von zwei Fabriken in Ihrem Stützpunkt. **End of Nations** verzichtet auf einen ausgefuchsten Basisbau; alles ist darauf ausgelegt, möglichst schnell an die Front vorzustoßen. Immerhin gibt es ein Upgrade für die Fabriken: Wer richtig viel Schotter hinblättert, den unterstützen fortan deutlich stärkere KI-Einheiten.

Dieses Upgrade gilt aber nur für die aktuelle Partie. Langfristige Verbesserungen für Ihr Heer erzielen Sie mit Mods, die Sie als Belohnung für geglückte Manöver erhalten. Die Mods sind Tuning-Teile – wie ein besser gepanzertes Chassis oder ein stärkerer Motor –, mit denen Sie einzelne Einheiten in der Waffenkammer bestücken. Auf die haben Sie zwischen den Schlachten Zugriff; im Menü verwalten Sie zudem den Charakterfortschritt Ihrer Generalsfigur mit Talentbäumen für Spezialfähigkeiten und weitere Truppentypen. Außerdem schauen Sie sich an dieser Stelle die Weltkarte an. Auf der wechseln die Territorien munter den Besitzer, berechnet anhand der täglich ausgefochtenen PvP-Kämpfe zwischen den zwei wählbaren Fraktionen. So tragen Tausende Spieler gleichzeitig dazu bei, dass in **End of Nations** ein globaler Konflikt entsteht. Wenn eine Seite in einem Land die Oberhand gewinnt, bekommen alle Anhänger der Gruppierung Boni. Das Ziel ist, wie könnte es anders sein, die Weltherrschaft.

Und was kostet der Spaß? Na nix! Das haben wir doch am Anfang des Artikels geschrieben: **End of Nations** folgt dem Free2Play-Konzept. Heißt: Das Online-Echtzeit-Strategiespiel ist in der Anschaffung gratis, bietet Ihnen aber im Item-Shop allerlei käuflich zu erwerbene Extras an. Wer jetzt fürchtet, dass Entwickler Petroglyph Games damit das Todesurteil für die Balance unterschrieben hat, den können wir beruhigen: Zu kaufen gibt es lediglich Kram der Sorte „Nett, aber nicht spielentscheidend". Dazu zählen beispielsweise besonders hippe Logos und Farben, mit denen zahlende Kunden das Aussehen ihres Heeres anpassen. ❑


In den engen Straßen der Städte gewinnen Infanteristen an Bedeutung, Panzer haben schlechte Karten.

„Spannende Online-Duelle irgendwo zwischen Starcraft 2 und Dota!"

Peter Bathge



Wenn Sie diese Zeilen lesen, habe ich kurz nach Redaktionsschluss am ersten Beta-Wochenende von **End of Nations** teilgenommen. Gemütlich zu Hause, fernab vom Messestress der E3. Warum? Klar, das gehört zu meinem Job. Aber die Probepartie in Los Angeles hat mich auch neugierig auf das Spiel gemacht: Zwar hinkt es in den einzelnen Disziplinen wie Grafik, Story oder Einheitendesign einem „vollwertigen" Echtzeit-Strategiespiel à la **Starcraft 2** hinterher. Aber die Online-Komponente, das hohe Tempo und der globale Konflikt im Hintergrund faszinieren mich trotzdem. Hoffentlich laufen die Gefechte mit Dutzenden Teilnehmern genauso dynamisch, taktisch und übersichtlich ab wie das Vierer-Match in L.A.

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Trion Worlds
ENTWICKLER: Petroglyph Games
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **GUT**

Auf den ersten Blick wirkt **Perspective** wie ein ganz gewöhnliches Jump & Run. Doch wie bei den Rätseln im Spiel offenbart sich erst bei genauerer Betrachtung, dass mehr dahintersteckt.

Perspective

Von: Viktor Eippert

In diesem Spiel ist alles eine Frage des Blickwinkels.

Viele Aspekte von Spielen sind reine Ansichtssache. Zum Beispiel die Frage, ob das Ende von **Mass Effect 3** ein würdiges Finale der herausragenden Sci-Fi-Trilogie darstellt oder ein Schlag ins Gesicht der Fans ist. Und ebenso, ob **ME 3** eher ein effektgeladenes Action-Geballer ist oder noch ein Rollenspiel. Oder was für den Spielspaß eine größere Rolle spielt: hammermäßige Grafik oder gute Spielmechanik? Und natürlich der häufigste Punkt, an dem die Ansichten auseinandergehen: Macht Spiel XYZ eigentlich Spaß? Der kreative Indie-Titel **Perspective** geht sogar noch einen Schritt weiter, denn dieses Spiel ist von vorne bis hinten reine Ansichtssache!

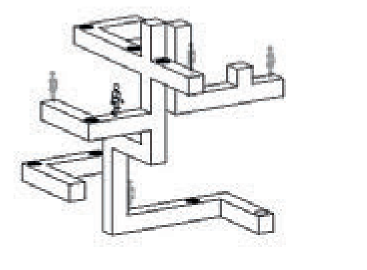
Was wir damit meinen? Da müssen wir recht weit ausholen, denn die Spielmechanik von **Perspective** ist gar nicht so leicht in Worte zu fassen. Zunächst einmal ist **Perspective** eine Mischung aus 3D-Knobelei aus der Ego-Perspektive und zweidimensionalem Hüpfspiel. Das Ziel besteht darin, eine kleine Spielfigur wie in einem Jump & Run über Plattformen und an Hindernissen vorbei zum Ende des Levels zu geleiten. Auf blauen Plattformen kann man mit dem Männlein laufen und stehen, orangefarbene Blöcke sind hingegen tabu. Bis hierhin ist die Sache noch simpel. Doch der eigentliche Witz an **Perspective** ist, dass man das Spielgeschehen aus der Ego-Sicht einer weiteren Spielfigur wahrnimmt, die man wie in einem Ego-Shooter frei durch die dreidimensionalen Levels bewegen

BEI DIESEN SPIELEN IST EBENFALLS UM-DIE-ECKE-DENKEN ANGESAGT

Konnten wir mit dieser Vorschau Ihr Interesse an intelligenten Denkspielen mit perspektivischer Komponente wecken? Dann sind diese beiden Spiele etwas für Sie!

Auf dem PC gibt es bisher nichts wirklich Vergleichbares zu **Perspective**. Anders sieht es da schon auf den Konsolen aus. Sowohl auf PS3 als auch Xbox 360 gibt es bereits einen richtig cleveren und gut gemachten Indie-Titel, der ebenfalls mit Blickwinkeln spielt. Wer gerne tüftelt, greift am besten zu **Echochrome**. Hüpfspiel-Fans sind dagegen mit **Fez** besser beraten.

ECHOCHROME (PS3 UND PSP)



Echochrome ist quasi der Pionier auf dem Gebiet der perspektivischen Videospiele. Der Schlüssel zur Lösung der Labyrinthe besteht in der richtigen Drehung der Kameraperspektive.

FEZ (XBOX 360)



Das putzige Hüpfspiel im Retro-Pixellook erntete Lob von Spielekritikern auf der ganzen Welt. Grund dafür ist die clevere Spielmechanik, bei der man ständig die Blickrichtung wechselt.

kann. Man sieht dem kleinen Mann quasi beim Laufen und Springen zu und erschafft so erst die 2D-Welt, auf der er sich bewegt! Damit das auch mit der Steuerung hinhaut, darf man die Ego-Perspektive jederzeit einfrieren und somit in den starren 2D-Modus wechseln (sichtbar an einem orangefarbenen Rahmen am Rand des Bildausschnitts), wo man dann die kleine Spielfigur steuert.

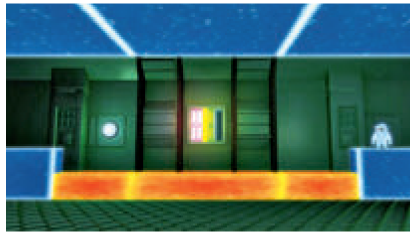
Was der Wechsel bringt? Wenn man sich in der Gegend bewegt oder sich umsieht, verändert man dabei natürlich auch den Blickwinkel, aus dem man sämtliche Objekte wahrnimmt – und somit die komplette Umgebung im 2D-Modus. Steht man richtig, werden so aus Deckenelementen zum Beispiel plötzlich Plattformen für den kleinen Hüpfer. Oder es entstehen durch optische Tricks neue Wege, wodurch eine zuvor unpassierbare Stelle plötzlich kein Problem mehr darstellt. Die Rätsel sind folglich komplett um diese Mechanik gestrickt und erfordern gutes räumliches Denken sowie den geschickten Wechsel zwischen Ego-Sicht und 2D-Hüpfmodus. Auch die Entfernung zum Geschehen kann entscheidend sein. Je größer die Distanz zwischen dem Zuschauer und der Spielfigur, desto kleiner wird Letztere auch. So kann man etwa durch enge Bereiche schlüpfen, die sich sonst nicht durchqueren ließen. Ein Beispiel zur besseren Veranschaulichung finden Sie im Kasten „Perspektivenspielerei" rechts. Außerdem empfehlen wir Ihnen wärmstens, einen Blick auf den offiziellen Trailer auf www.seewithperspective.com zu werfen. Denn erst in Bewegung kommt der Aha-Effekt von **Perspective** so richtig zur Geltung.

Komplett neu ist die Idee mit der manipulierbaren Perspektive in Spielen allerdings nicht. 2008 verfolgte der für PS3 und PSP erschienene Knobelspaß **Echochrome** bereits ein sehr ähnliches Konzept. Darin stapft die Spielfigur automatisch durch mitunter sehr komplex aufgebaute, dreidimensionale Labyrinthe und der Spieler muss die Kamera so drehen, dass die Figur nicht stecken bleibt. Auch das im April für Xbox 360 erschienene **Fez** schlägt eine ähnliche Richtung ein. Bei diesem klassischen 2D-Plattformer kann man die vertikal aufgebaute Spielwelt in 90-Grad-Winkeln drehen, um so zuvor verborgene Wege und Secrets in Augenschein zu nehmen.

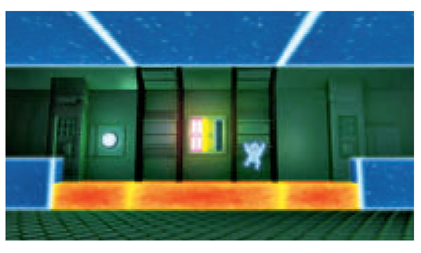
Für die Entwicklung von Perspective sind übrigens elf Studenten der amerikanischen Spieleentwickler-Akademie Digi Pen Institute of Technology verantwortlich. Das Institut sagt Ihnen nichts? Das sollte es aber. Denn sowohl das Konzept der Portalkanone aus dem Knobelklassiker **Portal** als auch die Idee mit den Flüssigkeiten aus dem in höchsten Tönen gelobten Nachfolger **Portal 2** wurden ebenfalls von Studenten aus diesem Institut erdacht. Valve war so begeistert von den Ideen, dass der Publisher die Studenten beider Projekte kurzerhand einstellte und mit ihrer Hilfe **Portal** sowie **Portal 2** entwickelte. Und wer weiß, vielleicht wiederholt sich diese Erfolgsgeschichte mit den Schöpfern von **Perspective** ein weiteres Mal? An Innovationsmangel wird es jedenfalls nicht scheitern. ❑

PERSPEKTIVENSPIELEREI: DIE LEVELS

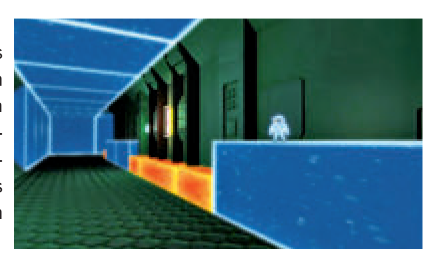
Das Prinzip hinter Perspective ist simpel und zugleich wahnsinnig clever. Dieses Bildbeispiel veranschaulicht, wie man eine scheinbar ausweglose Situation durch einen Wechsel des Blickwinkels löst:



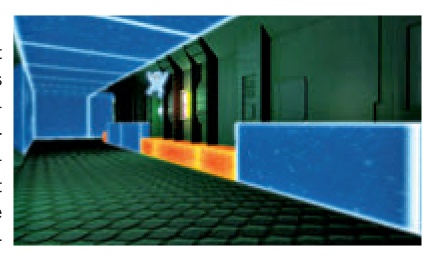
Ausgangslange:
Um einen Level in **Perspective** zu schaffen, muss die Spielfigur in einem Stück zum Levelziel gelangen. Dabei darf sie sich ausschließlich auf den blau schimmernden Flächen bewegen. Sollte sie herunterfallen oder ein orange leuchtendes Objekt berühren, löst sich die Figur auf. Um hier weiterzukommen, muss es der kleine Hüpfer zum blauen Balken links schaffen. Ob ein Sprung über eine derart weite Distanz hinhaut?



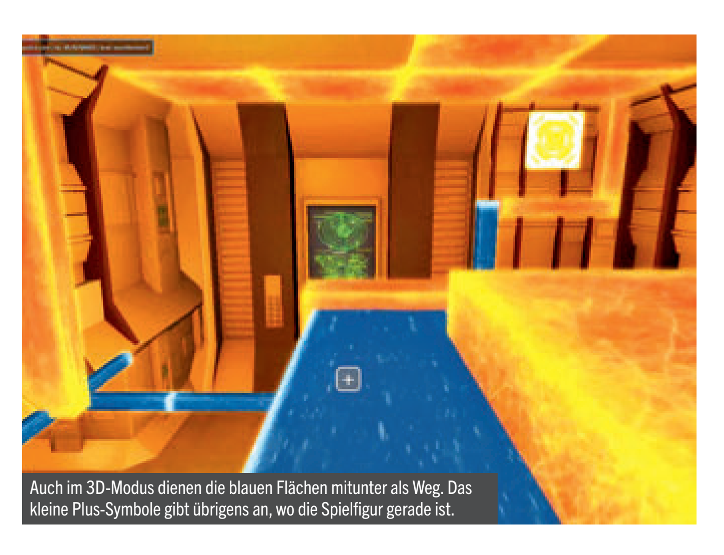
Schritt 1:
Ein mutiger Versuch beantwortet prompt die Frage: Diese Kluft ist eindeutig zu breit und bei Berührung mit der orangefarbenen Stelle löst sich die Spielfigur sofort auf. In so einem Fall wird der kleine Kerl dort neu aufgestellt, wo er zuletzt eine blaue Fläche berührte. Was also tun?



Schritt 2:
Positionswechsel heißt das Zauberwort. Wenn man sich im 3D-Modus nach rechts bewegt und die Szene aus einer anderen Perspektive betrachtet, ist das Hindernis plötzlich um ein Vielfaches schmaler.



Schritt 3:
Und siehe da: Nun reicht ein Sprung im 2D-Modus tatsächlich aus, um weiterzukommen. Die Kombination von 3D-Ego-Perspektive mit 2D-Hüpfspiel birgt viel Potenzial für knackige und wahnsinnig intelligente Rätsel, auf die der im Netz veröffentlichte Trailer bereits einen schönen Vorgeschmack bietet.



Auch im 3D-Modus dienen die blauen Flächen mitunter als Weg. Das kleine Plus-Symbole gibt übrigens an, wo die Spielfigur gerade ist.

„Klasse Idee! Warum ist da nur so lange niemand drauf gekommen!?"



Viktor Eippert

Wird **Perspective** spannend? Fordernd? Abwechslungsreich? Keine Ahnung. Wird es überhaupt ein richtiges Spiel oder eher eine spielbare Technikdemo? Derzeit noch schwer zu sagen. Eines weiß ich jedoch ganz gewiss: **Perspective** verfolgt eine wahnsinnig kreative Idee und bietet jetzt schon mehr Innovation als die meisten großen Blockbuster-Spiele in diesem Jahr zusammen. Genau solche Impulse braucht die inzwischen größtenteils eingefahrene, auf die immer gleichen Spielmechaniken eingeschossene und ständig nur Fortsetzungen ausspuckende Spieleindustrie. Da ist es schön, dass ebensolche Indie-Projekte wie **Perspective** wacker dagegenhalten und die Fahne der Experimentierfreude hissen.

GENRE: Knobelspiel/Geschicklichkeit
ENTWICKLER: Digi Pen
PUBLISHER: Digi Pen
TERMIN: 2012

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Starscream gehört zur Decepticon-Fraktion der Transformers. Im Nahkampf erledigt er Gegner mit Vorliebe heimtückisch.

Der Decepticon Starscream kann sich in einen Jet verwandeln und Gegner aus der Luft angreifen.

Transformers: Untergang von Cybertron

Von: Wolfgang Fischer

Der Kampf um die Heimat der Transformers-Roboter geht in die entscheidende Phase.

Wenn sich hausgroße Roboter mit futuristischen Waffen bekämpfen, dann fliegen so richtig die Fetzen. Davon konnte man sich in den drei aufwendig inszenierten Transformers-Filmen überzeugen. Die Story der Kinostreifen ist schnell erzählt: Nachdem ihr Heimatplanet Cybertron vernichtet wurde, verlegen die Transformers-Roboter – die guten Autobots und die bösen Decepticons – ihre Streitigkeiten auf die Erde. Doch wie kam es zur Zerstörung der Transformers-Welt?

Diese Frage soll das neue **Transformers**-Spiel **Untergang von Cybertron** beantworten, eine direkte Fortsetzung des Action-Titels **Kampf um Cybertron** aus dem Jahre 2010. Falls Sie sich jetzt wundern: Im letzten Jahr erschien ebenfalls ein **Transformers**-Spiel: **Dark of the Moon**. Dieser gleichfalls von den High Moon Studios entwickelte Titel hat aber in Sachen Story mit den **Cybertron**-Spielen nichts zu tun, er orientiert sich vielmehr am dritten Kinofilm. Damit in Sachen Hintergrundgeschichte wirklich nichts durcheinandergerät, arbeiten die Entwickler sehr eng mit dem Transformers-Lizenzinhaber Hasbro zusammen.

Sämtliche Story-Unklarheiten beseitigt? Gut, dann kommen wir zum Wesentlichen: dem Gameplay! Wie der Vorgänger ist auch **Untergang von Cybertron** ein Third-Person-Action-Titel, bei dem Sie waffenstarrende Kampfroboter durch verschiedene Missionen lotsen. Im Verlauf der beiden


Autobot-Anführer Optimus Prime (rechts im Vordergrund) erhält vom Riesen-Transformer Metroplex Unterstützung im Kampf.


Der Decepticon Vortex verfügt über die Fähigkeit, sich in einen Helikopter zu transformieren.

In Normalform schaltet Neuzugang Grimlock Gegner mithilfe von Schwert und Schild aus.

Der Autobot Grimlock ist einer der neuen Charaktere. Wenn er in seiner Normalform genug Gegner ausgeschaltet hat, kann er sich in einen Dino verwandeln.

Kampagnen übernehmen Sie die Rolle von verschiedenen Autobots und Decepticons und verwenden deren jeweilige Spezialfähigkeiten, um Missionsziele zu bewältigen. Anders als im Vorgänger **Kampf um Cybertron** ist es aber nicht mehr möglich, die Story-Missionen kooperativ mit ein paar Freunden durchzuspielen. Einen Mehrspielermodus gibt es dennoch: Hier erschaffen Sie Ihren eigenen Transformer und führen ihn in verschiedenen Multiplayer-Modi (darunter auch der aus dem Vorgänger bekannte Escalation-Modus) gegen bis zu elf menschliche Gegner in die Schlacht.

Im Laufe einer Präsentation des Spiels im Rahmen der Spielemesse E3 zeigten die Entwickler, angeführt von Kreativleiter Dave Cravens, drei der spielbaren Charaktere in der Story-Kampagne: Starscream von der Decepticon-Fraktion sowie Grimlock und Optimus Prime aufseiten der Autobots. Dabei wurde schnell klar, dass uns hier viel mehr Abwechslung erwartet als im recht langweiligen, spielerisch dürftigen **Dark of the Moon**. Ebenfalls neu: Sie verbessern Ihren Transformers-Roboter nicht mehr nur mit im jeweiligen Level gefundenen Waffen, sondern geben Spielwährung aus, um bestimmte Charakterwerte oder Knarren aufzurüsten.

Im Starscream-Abschnitt der Präsentation sahen wir, wie der Decepticon-Roboter seine Feinde hinterrücks meuchelte oder sie mit seiner Maschinenpistole aus der Ferne beharken. Besonders cool: Es ist in Außenarealen jederzeit möglich, Starscream in einen Jet zu verwandeln und Feinde aus der Luft zu beschießen.

Beim neuen Autobot Grimlock ist die Verwandlung erst möglich, wenn Sie zuvor genug Gegner mit Schwert und Schild ins Roboter-Nirwana geschickt haben. Dafür ist die Zweitform aber auch beeindruckend. Als riesiger, Feuer speiender Dinobot rösten Sie Gegner im Dutzend.

Noch imposanter ist es, als Autobot-Anführer Optimus Prime in die Schlacht gegen die Decepticons zu ziehen. Er wird in **Untergang von Cybertron** unterstützt vom riesigen Metroplex, der sich aus mehreren einzelnen Robotern zusammensetzt. Er fungiert als Artillerieunterstützung für Optimus Prime, die Sie von Zeit zu Zeit anfordern können. In solchen Situationen, wenn Raketen links und rechts einschlagen und alles explodiert, wirkte die Action etwas hektisch und effektüberladen. An anderen Stellen hingegen – wenn's gerade nicht rundging – kamen uns die gezeigten Levels etwas steril und detailarm vor. Aber warum auch nicht … schließlich ist der Roboterplanet Cybertron ja eine sehr kühle, technische Welt.

Wie es um die technische Umsetzung der PC-Fassung steht, verriet uns die E3-Präsentation leider nicht – gezeigt wurde das Spiel lediglich auf Xbox 360. Hoffen wir einfach mal, dass die Entwickler aus ihren zahlreichen Fehlern bei der lieblosen Konvertierung der Konsolenversion von **Kampf um Cybertron** gelernt haben und vor allem in grafischer Hinsicht eine Schippe drauflegen. ❑



Einfach unverzichtbar: der gelb-schwarze Autobot Bumblebee (hier in seiner Autoform) gehört zu den beliebtesten Transformers.

„Coole Roboter-Action, packend und abwechslungsreich inszeniert“

Wolfgang Fischer



Als die Transformers in deutschen Kinderzimmern Einzug hielten, war ich etwas zu alt, um Gefallen an bunten Robotern aus Japan zu finden, die sich in Sekundenschnelle in etwas anderes verwandeln können. Erst durch die drei Kinofilme fand ich Zugang zum Thema und seitdem wage ich mich auch an die **Transformers**-Spiele heran, bei denen es glücklicherweise keine große Rolle spielt, dass ich mit der Story und den Protagonisten nicht hundertprozentig vertraut bin. Hier steht die Action im Vordergrund und die stimmt. Die **Transformers**-Veteranen der High Moon Studios revolutionieren dabei das Gameplay des ordentlichen Vorgängers nicht, sie verfeinern die Spielmechanik nur punktuell – und das ist gut so.

GENRE: Action
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: High Moon Studios
TERMIN: 21. August 2012

EINDRUCK **GUT**

WARUM KEIN TEST?

Wir spielten etwa 7 Stunden lang eine weit fortgeschrittene Xbox-360-Version von **Darksiders 2** in unseren Büroräumen an. Für einen Test reicht das natürlich nicht, sehr wohl aber für einen fundierten Eindruck. Alle Screenshots in diesem Artikel stammen von Hersteller THQ und liegen in sehr hoher Auflösung vor.

Tod, der neue Held in **Darksiders 2**, ist ganz anders als sein Bruder Krieg – der Sensenmann ist zynisch, schnell und sehr beweglich.

Darksiders 2

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

7 Stunden Spielzeit, massig neue Eindrücke: Unsere letzte Preview vor dem großen Test!

In rund 7 Stunden könnte man so manchen Titel komplett durchspielen – heutzutage ist das ja leider keine Seltenheit mehr. Im Fall von **Darksiders 2** reicht das jedoch gerade mal für den Anfang! Davon konnten wir uns selbst überzeugen: Ende Juni war Publisher THQ zu Besuch in unserer Redaktion und brachte uns etwas Feines mit – eine weit fortgeschrittene Version von **Darksiders 2**, mit der wir uns einen ganzen Nachmittag lang eingeschlossen haben. So konnten wir bereits die ersten sieben Stunden des Spiels am Stück erleben. Stets an unserer Seite: Jeremy Greiner, Creative Manager für **Darksiders 2**, der uns zwischendurch Fragen beantwortete.



Neben seinen Sensen kann Tod auch verschiedenste Nebenhandwaffen verwenden, hier ein Paar Kampfhandschuhe.

Ein schlichtes Intro führt kurz in die Handlung ein: In **Darksiders 2** spielen Sie Tod, einen der vier apokalyptischen Reiter. Sein Ziel: Er will die Unschuld seines Bruders Krieg beweisen, der den Weltuntergang eingeleitet und dabei die Menschheit ausgerottet haben soll. Somit erzählt **Darksiders 2** die Vorgeschichte zum ersten Teil, in dem Krieg bereits wieder auf freiem Fuß ist. Muss man also **Darksiders 1** gespielt haben, um in Teil 2 durchzublicken? „Wer den Vorgänger gespielt hat, wird im zweiten Teil sicher mehr Zusammenhänge erkennen. Trotzdem eignet sich **Darksiders 2** auch für Neueinsteiger, die müssen sich dann ein paar Dinge einfach selbst zusammenreimen", erklärt uns Jeremy.

Zu Beginn reitet Tod durch eine wunderschöne Eiswüste – damit wäre auch die Frage geklärt, ab wann er sein treues Pferd Verzweiflung erhält, nämlich sofort nach Spielstart. Das Setting lässt keinen Zweifel: In **Darksiders 2** befinden wir uns nicht mehr auf der Erde, da stehen also keine Autowracks oder Straßenschilder am Wegesrand. Stattdessen gibt's Fantasy pur in einer Welt irgendwo zwischen Himmel und Hölle. Tod reitet durch die eisige Kälte auf ein beeindruckendes, riesiges Schloss zu – dort bringt uns das Spiel ein paar Grundlagen der überarbeiteten Steuerung bei.

Erste Erkenntnis: Bei Tods Akrobatikeinlagen hat Vigil Games ein wenig nachgebessert. Der agile Held flitzt nun präziser durch die Levels und vollführt waghalsige Sprungkombinationen in übersichtlicheren Kamerawinkeln. Das ist auch bitter nötig, denn Tod ist viel flotter und gelenkiger als Krieg aus dem ersten **Darksiders**. Erwarten Sie hier aber kein **Prince of Persia** oder **Assassin's Creed**, das Sie beim Hüpfen und Klettern ständig an die



Direkt ab Spielstart können Sie Tods Geisterpferd Verzweiflung rufen – so lässt sich die große Spielwelt flott erkunden.

Tod erhält im Spielverlauf neue Fähigkeiten und Werkzeuge, die ihm im Kampf helfen und ihm weitere Levelbereiche zugänglich machen.

Hand nimmt! In **Darksiders 2** muss man Sprünge gut timen, sonst landet Tod schnell im Abgrund. Wir finden: Trotz klarer Fortschritte sollte Vigil Games hier noch ein wenig optimieren – die Steuerung wirkt zwar schon besser als vor ein paar Monaten, aber perfekt ist sie noch nicht. Immerhin: Jeremy verspricht hoch und heilig, dass die Steuerung der PC-Fassung deutlich ausgereifter sein wird als beim Vorgänger – der war mit Maus und Tastatur nämlich kaum vernünftig spielbar.

Zweite Erkenntnis: Die Kämpfe in **Darksiders 2** sind einfach klasse. Mit seinen Sensen wirbelt Tod sehenswert durch die Gegnerhorden, ein weiterer Tastendruck aktiviert eine Zweitwaffe, etwa einen riesigen Hammer oder scharfe Klauen. All diese Attacken lassen sich zu geschmeidigen Kombos verbinden – das sieht super aus und fühlt sich auch so an. Für besiegte Feinde füllt sich außerdem Tods Reaper-Anzeige. Ist sie am Limit, kann sich der Held in einen unverwundbaren Sensenmann verwandeln und so massenhaft Schaden austeilen. Schnelle Ausweichbewegungen sind außerdem Pflicht, denn die Gegner hauen kräftig zu – der Schwierigkeitsgrad erscheint uns einen Tick knackiger als im Vorgängerspiel. Allerdings ist Vigil Games derzeit noch fleißig mit Balancing-Arbeiten beschäftigt.

Beute in Hülle und Fülle: Bei besiegten Gegnern und in den vielen Schatztruhen finden wir regelmäßig neue Ausrüstung, die obendrein stets zufällig generiert wird. Das erinnert an Rollenspiele wie **Kingdoms of Amalur: Reckoning** oder auch **Diablo 3**, denn Waffen und Rüstungen sind nicht nur am Helden sichtbar, sondern haben auch mehrere Qualitätsstufen. Weiße, grüne, blaue oder lila Items haben verschiedenste Boni und können Ihre Spielweise stark beeinflussen. Zudem wird's sogenannte „Besessene Waffen" geben, die man mit anderer Ausrüstung „füttern" kann, um so ihre Werte zu verbessern.

Der Charakterbogen zeigt weitere RPG-Aspekte: einen Erfahrungspunktebalken, der sich durch besiegte Gegner und gelöste Quests füllt, sowie eine Attribute-Übersicht, die Tods Eigenschaften in Zahlenwerte aufschlüsselt.

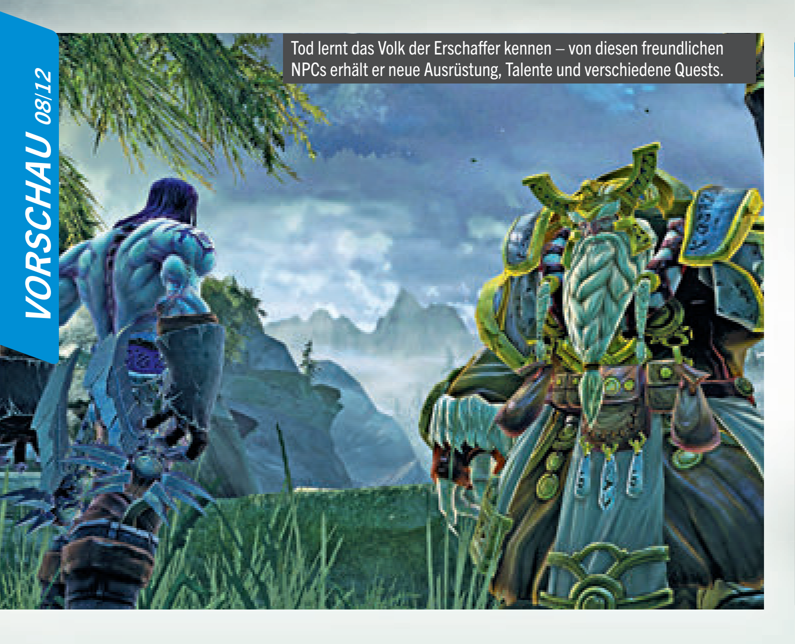
Sobald Tod genug Erfahrung gesammelt hat und im Level aufsteigt, darf man einen Punkt in einem von zwei Talentbäumen verteilen. Der Baum „Todesbote" steht für Kampffertigkeiten, der Baum „Nekromant" hingegen umfasst Beschwörungszauber für untote Dienerkreaturen sowie Flüche und Kampfzauber. Die Auswahl ist ordentlich, zumal sich viele Talente in mehreren Stufen steigern lassen. Beim ersten Durchspielen wird's nicht möglich sein, alle Skills zu erlernen! Jeremy erklärt aber, dass es eine Art New Game Plus geben wird, also die Möglichkeit, das Spiel ein zweites Mal durchzuspielen und dabei alle Talente und Fortschritte aus dem alten Speicherstand zu übernehmen. Super: Zauber wie auch Items und Fertigkeiten werden nun flott in einem neuen Ringmenü ausgewählt, das man jederzeit aufrufen kann, ohne ins Inventar zu wechseln – deutlich besser gelöst als im Vorgänger!

Mit Sense und Magie arbeiten wir uns durch das Tutorial-Schloss bis zu einem Thronsaal vor. Dort treffen wir auf den Krähenvater, einen alten Kauz, der Tods nächstes Reiseziel verrät: Der Sensenmann muss den Baum des Lebens finden, denn nur dort gibt's einen Weg, um die Unschuld seines Bruders Krieg zu beweisen. Nach einem Bosskampf und einem dramatischen Ereignis (beides wird hier bewusst nicht weiter kommentiert) erwacht Tod in einer fremden, idyllischen Welt: Um ihn herum Gräser und Wälder, eine blühende Landschaft, untermalt von Flötenklängen. Ungewöhnlich friedlich für ein **Darksiders**-Spiel! Wir lernen den Ältesten der sogenannten Erschaffer kennen – ein mächtiges Volk raubeiniger Riesen, zu dem auch Ulthan aus dem ersten



Deutliche RPG-Einflüsse: Im Inventar lagern zig Waffen und Rüstungen, rechts daneben werden Tods Attribute aufgelistet.

Nach Levelaufstiegen dürfen Sie Punkte in zwei Talentbäume investieren – ein Baum steht für Tods Kampftalente, der andere für Zaubersprüche.



Tod lernt das Volk der Erschaffer kennen – von diesen freundlichen NPCs erhält er neue Ausrüstung, Talente und verschiedene Quests.

GERÜCHTE IM REALITÄTSCHECK!

Um Vigil Games und den finanziell angeschlagenen Publisher THQ ranken sich derzeit einige Gerüchte. Wir haben bei Jeremy Greiner, Creative Manager von Darksiders 2, einfach nachgefragt.

GERÜCHT #1: THQ hat kein Interesse an Darksiders 3. Diese falsche Meldung machte auf News-Seiten die Runde, als Jason Rubin, THQs neuer Präsident, in einem Interview erklärte, er würde Vigil Games gerne an anderen Marken arbeiten lassen. Die Wahrheit ist: THQ liebt die **Darksiders**-Reihe, die Entwickler Vigil Games erschaffen hat! Jeremy Greiner, Creative Manager des Spiels, bestätigte uns gegenüber: „Wir haben **Darksiders** als Reihe angelegt und werden definitiv daran weiterarbeiten! Jason Rubin meinte mit seiner Aussage lediglich, dass wir bei Vigil mehrere Teams bilden können – eines führt die **Darksiders**-Serie weiter, das andere kümmert sich um neue Marken."

GERÜCHT #2: Vigil Games hat sein zweites Projekt eingestellt. Das stimmt! Eigentlich hatte Vigil Games auch an **Warhammer 40k: Dark Millenium Online** gewerkelt, einem modernen Online-Rollenspiel für den PC. Dieses Projekt wurde aber eingestellt. Stattdessen entwickelt Vigil nun einen Einzelspieler-Titel (derzeit schlicht **Warhammer 40k: Dark Millennium genannt**), der Engine, Mechaniken, Grafiken und weiteres Material aus dem gecancelten MMO verwenden wird.

Darksiders gehört. Der weißbärtige Alte erklärt uns freundlich die Lage: Der Weg zum Lebensbaum ist versperrt, denn die Welt der Erschaffer ist von einer dunklen Macht verdorben. Logisch: Tod muss das Böse aufhalten, wenn er seine Reise fortsetzen will. Der langhaarige Held – zynischer und redseliger als sein Bruder Krieg – nimmt den Job zähneknirschend an.

Unser erster Spaziergang führt uns nach Tri-Stone, eine kleine Stadt der Erschaffer. Hier lernen wir NPCs kennen, mit denen wir Multiple-Choice-Dialoge führen oder Handel betreiben können. Bei der rothaarigen Alya etwa kaufen wir neue Waffen und Rüstungen und machen unser altes Zeug zu Gold. Die Händlerin Muria hingegen verkauft (bitter nötige!) Heiltränke und hat zudem eine Nebenquest für uns – wir sollen Zutaten besorgen, damit Muria uns zum Dank ein mächtiges Amulett schmiedet. Es gibt schon zu Beginn mehrere solcher Bonusaufgaben, die man parallel zur Hauptquest verfolgen kann. Bei dem Hünen Thane lernen wir etwa nicht nur neue Kampftricks und Kombo-Attacken, sondern können auch einen Wettstreit gegen ihn wagen, den wir aufgrund unserer niedrigen Levelstufe aber prompt verlieren – der Riese kloppt uns mit zwei Treffern windelweich, sodass wir beschließen, später noch mal mit besserer Ausrüstung zurückzukehren. Als wir an einem Briefkasten vorbeischlendern, erklärt uns Jeremy außerdem ein neues Feature: Wer über eine aktive Internetverbindung verfügt, kann Ausrüstungsgegenstände per Mail-System an befreundete Spieler schicken. Damit man so aber nicht schon früh im Spiel übermächtig wird, sind alle Waffen und Rüstungen an Levelstufen geknüpft – hochstufige Items bringen Tod also nichts, wenn er noch in den niedrigen Levelbereichen rumlungert!

Wir machen uns auf die Socken zu unserem Hauptziel, einem riesigen Wassertempel, dem ersten großen Dungeon im Spiel. Am Wegesrand finden wir nicht nur jede Menge Gegner und Schätze, sondern auch einige Seitenpfade und verschlossene Höhleneingänge. Diese Orte könnten wir jederzeit erkunden – sie sind optional, locken aber oft mit Erfahrungspunkten, Gold und Beute. Das Außengebiet ist zwar recht groß, aber kaum offener als im Vorgängerspiel – ob sich spätere Zonen wirklich weiter verzweigen, so wie Vigil Games es angekündigt hat, bleibt abzuwarten. Immerhin, das erste Außengebiet ist weitläufig genug, sodass wir auf unser treues Pferd nicht mehr verzichten wollen.

AUFWENDIGE EDITIONEN

Darksiders 2 erscheint hierzulande in zwei Fassungen. Beide sind vollkommen ungeschnitten und ab 16 Jahren freigegeben.

◀ FIRST EDITION
In Deutschland, Österreich und der Schweiz wird das Spiel als „First Edition" veröffentlicht. Die umfasst neben dem Hauptspiel vier Codes für DLC-Inhalte, die im Ausland nur im Rahmen von Vorbestellaktionen verfügbar sind. „Todesreiter" bietet neue Nebenquests, „Todesgalopp" einen Tempo-Bonus für Tods Pferd und „Todesengel" liefert ein exklusives Rüstungsset. Der vierte DLC „Arguls Grab" umfasst einen zusätzlichen Dungeon inklusive frischer Items und Herausforderungen – laut Jeremy Greiner wird dieser DLC derzeit noch entwickelt und soll daher nicht künstlich aus dem Hauptspiel entfernt worden sein. Die First Edition kostet auf Amazon 46 Euro (Stand: 9. Juli 2012).

COLLECTOR'S EDITION ▶
Zusätzlich zu den Inhalten der First Edition bietet die Sammleredition eine lebensgroße Replik von Tods Maske, einen Soundtrack, ein Rüstungs- und Waffenset für Tod sowie ein gedrucktes Artbook. Der empfohlene Preis beträgt knapp 80 Euro, allerdings ist die Fassung in manchen Shops schon vergriffen.



In den kniffligen Kämpfen lassen sich mit Haupt- und Nebenhandwaffen sowie verschiedensten Zaubern blitzschnelle Angriffsserien bilden.

Im Wassertempel angekommen zeigt sich **Darksiders 2** in Bestform: Das Gewölbe ist verwinkelt, wir müssen gut aufpassen, um uns nicht zu verlaufen. Wenn wir nicht gerade kämpfen oder durch die Levels turnen, ist Hirnschmalz gefragt: Schalterrätsel, Kombinationsaufgaben, sogar Physik-Puzzles, in denen wir große Steinkugeln in Halterungen bugsieren müssen – all das motiviert ähnlich wie im Vorgängerspiel. Damit wir uns dabei nicht ständig verirren, können wir auch unsere treue Krähe Asche losschicken, die uns den Weg durchs Gewölbe weist. Am Ende des Tempels erwartet uns – typisch! – ein Bossgegner in Form einer Riesenkrabbe. Der ist so hart, dass wir mehrere Anläufe brauchen – sogar Jeremy beißt sich an dem Biest die Zähne aus und verspricht, dass Vigil noch ein wenig am Schwierigkeitsgrad schrauben wird. Richtig so!

Zurück in Tri-Stone erhalten wir eine Belohnung: Die Pistole „Vergeltung", mit der wir fliegende Feinde bekämpfen und Bomben auf Distanz zerstören können. Wie im Vorgänger wird Tod weitere solcher Werkzeuge erbeuten und damit neue Bereiche erkunden können. Im zweiten großen Dungeon erhält Tod etwa den „Todesgriff", eine Art magischer Enterhaken, mit dem sich viele Umgebungsrätsel lösen lassen. Und später im Spiel kann er die Fähigkeiten „Seelenteiler" und „Leereläufer" erlernen. Mit Ersterer kann sich Tod in zwei Wesenheiten spalten – eine lebendig, die andere tot – und sich so an zwei Orten gleichzeitig aufhalten. „Leereläufer" hingegen erlaubt es Tod, zwei Portale zu erzeugen und damit neue Levelbereiche zu erforschen, außerdem lässt sich die Fähigkeit auch offensiv im Kampf einsetzen.

Das Spiel wird nicht eine, sondern gleich vier große Welten umfassen – die Ländereien der Erschaffer, eine Totenwelt, das Himmelsreich und die Ebene der Dämonen. Die erste Welt haben wir in unserem siebenständigen Probespiel nur oberflächlich erkundet! Jeremy schätzt die Spielzeit so ein: 25 Stunden sollen allein für die Hauptquest fällig werden, dazu kommen noch viele Stunden für Nebenquests, Secrets und Itemsuche. Keine Frage: Mit **Darksiders 2** erwartet uns ein großes Spiel – und zwar nicht nur in Bezug auf den (hoffentlich) üppigen Umfang.

FAKTEN



GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
Vigil Games
PUBLISHER:
THQ
TERMIN:
17. August 2012

- Story spielt zeitlich vor dem ersten **Darksiders**, ist aber damit verknüpft
- Neuer, akrobatischer Held
- Viele neue Rollenspielelemente
- Offenere Spielwelt als im Vorgänger
- Ausgewogener Mix aus Action und Adventure mit RPG-Einflüssen
- Umfangreicher als der Vorgänger

„Könnte für mich ein Top-Titel dieses Jahres werden."

Felix Schütz

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten 7 Stunden lang eine weit fortgeschrittene Xbox-360-Version von **Darksiders 2**. Hinzu kommen Eindrücke aus weiteren Spielstunden, die wir bereits vor einigen Monaten gewinnen konnten.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Die Rollenspielelemente fügen sich harmonisch in das Gesamtkonzept ein und motivieren zum Weiterspielen.
- + Die ersten Dungeons waren hübsch vertrackt und umfangreich, hier kam bewährtes **Darksiders**-Feeling auf.
- + Tod ist lässiger und redseliger als sein Bruder Krieg – das macht ihn zu einem „sympathischeren", greifbaren Helden.
- + Toller Grafikstil mit sehr gutem Charakterdesign
- − Gelingt Vigil noch der nötige Feinschliff bei der Steuerung?
- − Wie offen wird die Spielwelt? Die ersten Gebiete sind zwar weitläufiger als in Teil 1, aber immer noch klar abgesteckt.
- − Das Balancing sollte im fertigen Spiel etwas fairer sein!

WERTUNGSTENDENZ



Jeremy Greiner, der Creative Manager von **Darksiders 2**, beschrieb mir das Spiel so: „Es ist ein ‚Gamers Game', von Spielern für Spieler gemacht". Das glaub' ich gern, denn so ziemlich alles an **Darksiders 2** schreit danach, gespielt zu werden! Der saucoole Held, die einladende Spielwelt, die fetzigen Kämpfe und vor allem die sinnvollen Rollenspielelemente fügen sich harmonisch zusammen. Dass Vigil nun stilistisch ein paar neue Wege geht, ist völlig okay – Teil 2 spielt eben nicht mehr auf der Erde, da sollen sich die Designer ruhig austoben und etwas Neues wagen. Das Ergebnis kann sich jedenfalls sehen lassen: Die Fantasy-Welten wie auch die comichaften Charaktere sind so schick gestaltet, dass die durchschnittliche Technik überhaupt nicht stört. Vigil sollte aber noch ein wenig an der Steuerung feilen und das Balancing optimieren – ich poliere derweil schon mal vorsichtshalber den Award.

WARUM KEIN TEST?

Weil die englische Xbox-360-Version bereits veröffentlicht ist, während wir noch auf eine deutsche PC-Fassung der Erweiterung warten. Auf der Konsole konnten wir **Dawnguard** bereits komplett durchspielen, von dieser Version stammen auch die Screenshots. Wie schon beim Hauptprogramm **Skyrim** sollte die PC-Version grafisch etwas besser, aber inhaltlich identisch sein.

Der Dohvakiin, drachengeborener Held in **Skyrim**, darf sich in der ersten Erweiterung **Dawnguard** in neue Abenteuer stürzen.

The Elder Scrolls: Dawnguard

Von: Heinrich Lenhardt

Lohnt sich die erste Skyrim-Erweiterung nur für Vampir- und Werwolf-Fans?

An einer Erweiterung für **The Elder Scrolls: Skyrim** zu arbeiten ist wohl einer der schwierigsten Jobs der Welt, Kategorie „Eulen nach Athen tragen“. Denn das Fantasy-Rollenspiel von Bethesda bietet schon in der Grundversion viel zu entdecken und ist fast bis an die Übersättigungsgrenze mit Content gefüllt; dreistellige Spielstundenzahlen sind die Regel. Wie soll man die Fanbasis dazu bringen, Geld für noch mehr **Skyrim**-Aufgaben auszugeben? Das erste Add-on namens **Dawnguard** versucht uns mit einer neuen Story-Questreihe und Talentbäumen für Vampir- und Werwolf-Gestalt zu überzeugen.

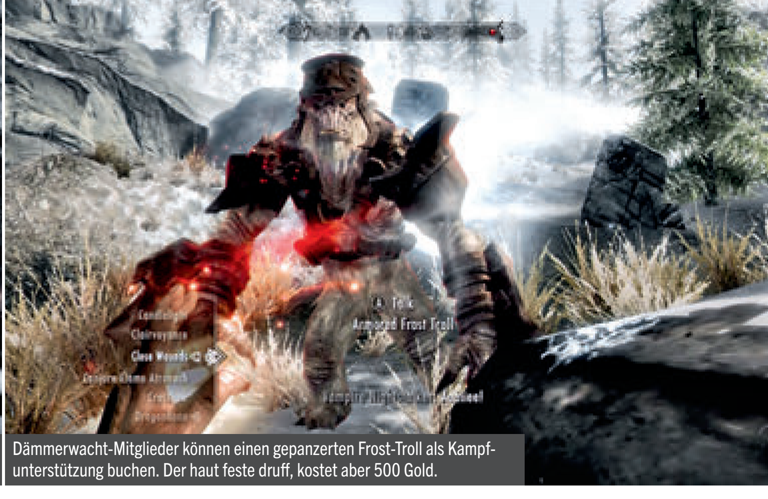
Dawnguard ist für fast alle großen und kleinen Helden geeignet: Unser Charakter muss lediglich Stufe 10 erreicht haben, um in die neue Handlung verwickelt zu werden. Kaum haben wir **Dawnguard** installiert, machen wir beim nächsten Stadtbesuch Bekanntschaft mit einer Delegation der Dämmerwacht-Fraktion. Dieser Vampirjäger-Klub sucht händeringend kämpferisch versierte Mitglieder; wir möchten doch bitte mal im Hauptquartier vorbeischauen. Dort werden wir flugs von Anführer Isran rekrutiert, einem fanatischen Vampirbekämpfer, der sich wegen wachsender Blutsaugeraktivitäten sorgt. Also sehen wir umgehend in der Dimhollow-Gruft nach, um den Motiven der Knofelhasser auf die Schliche zu kommen.



Vampir-Lord sein oder nicht sein, das ist hier die Frage: Lord Harkon macht uns diese Gestalt schmackhaft, aber wir können uns auch für die Dämmerwacht entscheiden.


Ein Story-Abstecher in die Oblivion-Dimension Soul Cairn sorgt für Abwechslung. Hier können Sie in einer Nebenmission ein Skelettpferd als gruseliges Reittier freischalten.


Frost-Resistenz ist im Laufe der Story-Quest immer wieder hilfreich. Hier führt der Weg durch eine Siedlung angriffslustiger Falmer.


Dämmerwacht-Mitglieder können einen gepanzerten Frost-Troll als Kampfunterstützung buchen. Der haut feste druff, kostet aber 500 Gold.

Wer sich auf die Erkundung einer zusammenhängenden neuen Spielregion freut, die mehr landschaftliche Abwechslung bietet, wird ein wenig enttäuscht. **Dawnguard** fügt lediglich der vorhandenen **Skyrim**-Welt neue Lokalitäten hinzu, die hübsch aussehen, aber sich mitunter wie Wiederholungen anfühlen: Hier noch ein verschneiter Gebirgspass, da noch eine schummrige Höhle. Die neue Story führt uns geradewegs von einem Zielpunkt zum nächsten, doch ein wichtiges Ereignis unterbricht diese Linearität: Am Ende unseres ersten Dungeon-Abstechers befreien wir eine Vampirin namens Serana aus einem Sarkophag. Gut erzogen, wie wir sind, begleiten wir die junge Dame nach Hause und liefern sie bei ihrem Herrn Papa ab, dem Vampir-Lord Harkon. Der grollt ein wenig über das lange Ausbleiben seiner Tochter, ist aber entzückt über die „Elder Scroll“, welche Serana bei sich trägt. Und dann stellt er uns vor die Wahl: Entweder mit den Vampiren gemeinsame Sache machen bei der Operation „Tageslichtunterdrückung“ oder standhaft bleiben und zur Dämmerwacht zurückkehren.

Die Questreihe teilt sich an diesem Punkt in zwei Varianten auf. Folgen wir dem Pfad der Vampire, können wir von nun an in die Gestalt eines Vampir-Lords wechseln. Es schaut imposant aus, wenn wir als hünenhaftes geflügeltes Monster die Spielwelt unsicher machen. In dieser Form werden alle unsere Waffen und Zauber vorübergehend durch spezielle Vampir-Lord-Fähigkeiten ersetzt. Der Bursche hat zwei Betriebsmodi: Solange er schwebt, setzt er Blutmagie-Zauber ein, „Drain Life“ ist der bevorzugte Offensivspruch. Damit schleudern wir ein Projektil, das sowohl dem Gegner erheblichen Schaden zufügt als auch unseren Vampir-Lord ein wenig heilt. Zweiter Standardzauber ist „Raise Dead“, eine Variante des allseits beliebten „Raise Zombie“-Spells. Damit verwandeln wir eine herumliegende Leiche in einen Verbündeten, der nach zwei Minuten des Untoten-Daseins in ein Häufchen Asche zusammenfällt. Per Tastendruck landet der Vampir-Lord und wechselt damit in den Nahkampfmodus, nun lösen die Controller-Schultertasten (beziehungsweise Maustasten) Klauenhiebe aus. Nicht so imposant wie die Magietricks, aber eine gute Notwehr, wenn der Mana-Tank leer ist.

Der Vampir-Lord ist die coolere Variante durch die **Dawnguard**-Story, aber vielleicht sind Sie ja ein unbestechlicher Dämmerwacht-Angehöriger, der Knoblauchbrot und Sonnenschein über alles liebt? Lehnen Sie Harkons Angebot dankend ab, kehrt Ihr Held zur Festung zurück und erstattet Bericht. Als Nächstes sollen zwei NPCs in der Spielwelt ausfindig gemacht und rekrutiert werden; auf Vampir-Seite begibt man sich dagegen auf die Suche nach dem sogenannten Blutstein-Kelch. Danach sind die Missionsaufgaben und Schauplätze für beide Seiten weitgehend identisch, nur Storydetails ändern sich.

Die mysteriöse Vampirin Serana gesellt sich bei beiden Varianten als Begleiterin an unsere Seite. Sie ist nicht nur eine Schlüsselfigur der Handlung, sondern auch eine starke magische Kampfgefährtin mit einer Vorliebe für Blitze und Zombie-Beschwörungen. Bei der Dämmerwacht muss man auf die starke Vampir-Lord-Gestalt verzichten, darf dafür einen Troll als zusätzlichen Kampfbegleiter anheuern, was schlappe 500 Goldstücke kostet – dafür haut der Dicke recht herzhaft zu. Außerdem gibt es nur bei dieser Fraktion eine Nebenquestreihe, die Upgrades für die neue Waffenkategorie Armbrust freischaltet. Dabei handelt es sich um eine Bogen-Alternative, die mehr Schaden austeilt, dafür lange Nachladezeiten hat.

Dawnguard fügt zwei neue Talentbäume für Vampir- und Werwolf-Gestalt hinzu (keine Erweiterungen

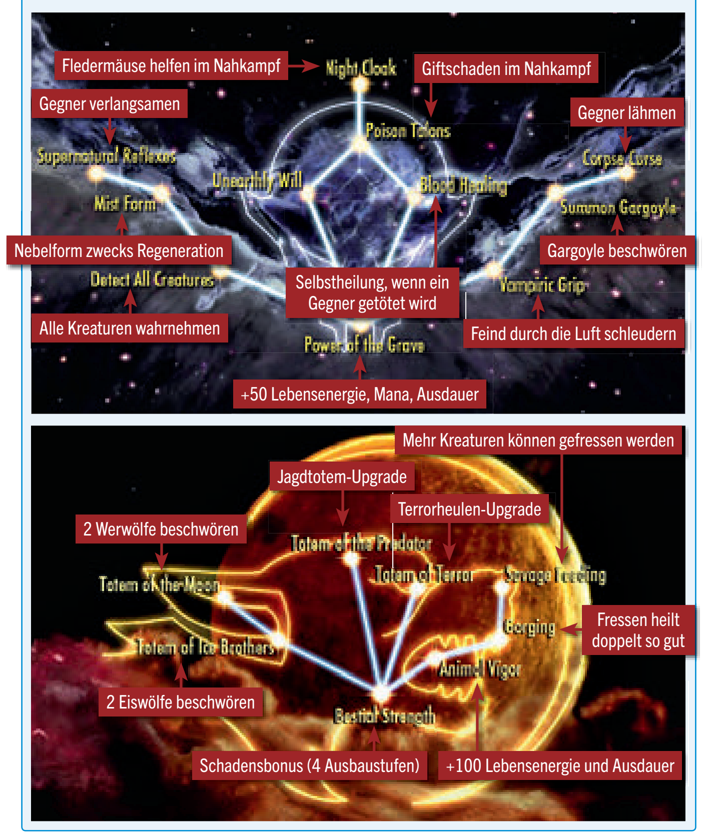

In einer Vampirjäger-Mission müssen zwei wichtige Mitstreiter rekrutiert werden. Hier erweisen wir Gunmar einen Bärendienst.


Unsere Begleiterin hält hilfreich die Fackel empor, doch einige Dungeonabschnitte sind zunehmend finster. Lichtzaubersprüche nicht vergessen!

Mit gezückter Armbrust helfen wir bei der Verteidigung von Festung Dämmerwacht, dem Hauptquartier der Vampirjäger-Fraktion.

GESTALTWANDLER-LEISTUNGSKURS

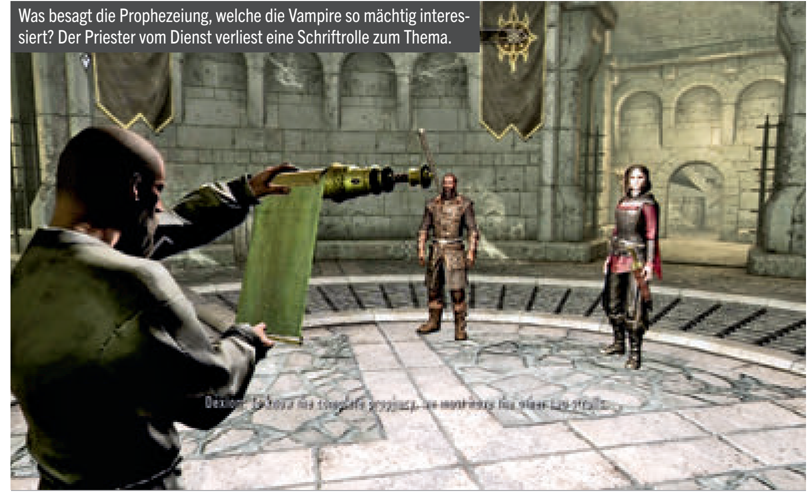
Dawnguard führt spezielle Talentbäume für Vampir-Lord- und Werwolf-Gestalten ein. Diese Perks können Sie im Spielverlauf freischalten.



gibt es dagegen bei den „normalen“ Heldenfähigkeiten). Der Vampir-Lord ist schon in der Grundausstattung recht mächtig und lernt Perks wie Vampirgriff (Gegner durch die Luft schweben lassen und wegschleudern) oder Nebelform (Verwandlung in eine unverwundbare Wolke, um Lebensenergie, Mana und Ausdauer zu regenerieren).

Die Werwolf-Perks sind nicht ganz so spektakulär, verstärken primär Totems und Rudelbegleiter. Während man auf der Vampir-Seite automatisch die Gestaltwandlung lernt, ist für angehende Werwölfe ein Umweg zur Jägerin Aela erforderlich (falls Ihr Charakter sich nicht vorher schon Lykanthropie eingefangen hat). Punkte für die Perk-Freischaltung sammeln Werwölfe etwas umständlich durch das Knabbern an Leichen, während der Vampir-Lord dazu einfach nur Gegner beseitigen muss.

Sie sind rund 15 Stunden beschäftigt, wenn Sie die **Dawnguard**-Story



Was besagt die Prophezeiung, welche die Vampire so mächtig interessiert? Der Priester vom Dienst verliest eine Schriftrolle zum Thema.

nur einmal durchspielen, obendrein gibt's eine gute Portion weiterer Nebenquests. Das ist mitunter mehr Masse als Klasse, gegen Ende wirkt die Handlung ziemlich gestreckt. Eine ebenso lange wie dunkle Höhle sorgt gleichermaßen für Orientierungsprobleme: Die Gebirgsregion Ancestor Glade, bei der man schon sehr genau hinsehen muss, um wichtige Wege zu erkennen. Erschwerend kommt dazu, dass die Questziel-Marker mitunter ausfallen; hier sind Geduld und Orientierungssinn gefragt.

Das dramatische Finale und einige delikate Beutestücke versöhnen wieder, zum Beispiel Auriels Bogen. Der sieht schick aus, schießt schnell und verursacht heftigen Bonusschaden bei Untoten. Feuert man damit Spezialpfeile auf die Sonne, können wir ein Solarenergie-Bombardement auslösen (schlecht für Vampire) oder eine vorübergehende Sonnenfinsternis einleiten, welche die Spielwelt auch am Tage abdunkelt (prima für Vampire).

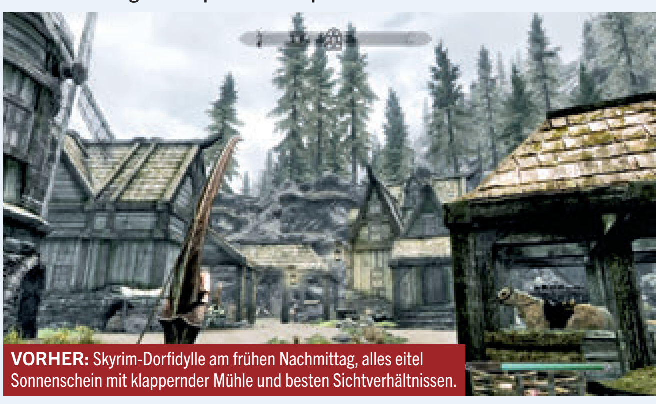
Verwandlungen in einen Vampir-Lord oder Werwolf stehen mit ihren eigenen Talentbäumen zwar prominent im Mittelpunkt der Erweiterung, können spielerisch jedoch nicht voll überzeugen. In Vampir-Lord-Gestalt dürfen wir bei der Xbox-360-Version nicht in die Ego-Perspektive wechseln und mit Third-Person-Ansicht verdeckt der lange Lulatsch einiges von der Umgebung. Außerdem ist er ein bisschen doof und kann weder Gegenstände benutzen noch Beute aufsammeln oder die Karte aufrufen. Die rund achtsekündige Verwandlungsdauer beim Hin- und Hertransformieren zwischen normaler Gestalt und Vampir-Lord lässt sich nicht abbrechen und ist daher schlichtweg lästig. Bethesda, bitte für die PC-Version nachbessern!

Der Werwolf spielt sich weniger umständlich, wirkt aber wie das vernachlässigte Stiefkind der Erweiterung. Seine Perks wirken so lustlos, als wäre den Entwicklern erst kurz vor Schluss aufgefallen, dass man Dämmerwacht-Spielern eigentlich auch einen Talentbaum bescheren sollte. Wer noch nicht Lykanthrop ist, wünscht sich zudem einen einfacheren Wolfwandlerweg.

Für Skyrim-Intensivspieler lohnt sich die Anschaffung trotz solcher Macken, denn **Dawnguard** bietet für seine (voraussichtlich) ca. 20 Euro mehr als „nur" die Vampir-Story. Von neuen Drachenschreien über zusätzliche Handwerksrezepte bis hin zur Gesichtschirurgie (um das Antlitz des Helden zu ändern) hat Bethesda viel in das Add-on reingepackt. Begleiterin Serana, Auriels Bogen, die Vampir-Lord-Gestalt und eine neue Immobilie sind Goodies, die auch nach Absolvierung der Questreihe dauerhaft erhalten bleiben. Da kann man nicht allzu laut meckern, vermisst aber einen echten Genialitätsfunken, der **Dawnguard** zur Pflichtanschaffung machen würde. So hat die Erweiterung den Charakter einer Sättigungsbeilage für Spieler mit anhaltend großem **Skyrim**-Appetit. Wer in den Weiten von Himmelsrand anderweitig noch genug zu tun hat, muss sich das Add-on nicht unbedingt am Erscheinungstag holen.

SONNENFINSTERNIS AUSLÖSEN

Am Ende der Dawnguard-Quest-Reihe stauben Sie Auriels Bogen ab. Mit dieser magischen Waffe und den dazugehörigen Spezialpfeilen können Sie die Lichtverhältnisse in der ganzen Spielwelt manipulieren.



VORHER: Skyrim-Dorfidylle am frühen Nachmittag, alles eitel Sonnenschein mit klappernder Mühle und besten Sichtverhältnissen.

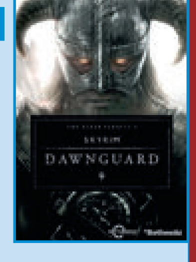


SONNENSTICH: Wir feuern einen Blutfluch-Elfenpfeil mit Auriels Bogen und verpassen der Sonne damit einen dunkelroten Schleier.



NACHHER: So wirkt sich die Sonnendämpfung auf die Spielwelt aus, vorübergehend herrscht vampirfreundliches Dämmerlicht am helllichten Tag.

FAKTEN



GENRE:
Rollenspiel
ENTWICKLER:
Bethesda
PUBLISHER:
Bethesda
TERMIN:
3. Quartal 2012

- Erstes Add-on zu **TES 5: Skyrim**
- Erfordert einen **Skyrim**-Charakter ab Level 10
- Grafik und Spielgefühl wie beim Hauptprogramm
- Neue lineare Story-Questreihe auf zwei Seiten erleben
- Talente für Vampir- und Werwolf-Gestalt freischalten

„Eher Füller als Knüller"

Heinrich Lenhardt

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten die englische Verkaufsversion des Add-ons auf einer Xbox 360 durch und erlebten die Erweiterungsmissionen mit einem Stufe-30-Charakter.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

+ **Dawnguard** bietet eine umfangreiche Story-Questreihe und allerlei Zusatzcontent-Kleinkram.
+ Talentbäume für Vampire und Werwölfe versprechen Abwechslung
+ Genau wie **Skyrim** dürfte **Dawnguard** auf dem PC besser aussehen dank höherer Auflösungen und besserer Texturen
− ... aber großartige Engine-Verbesserungen sind nicht zu erwarten. Einige der neuen Schauplätze sehen schön aus, mancher Dungeon wirkt uninspiriert.
− Bleibt der Vampir-Lord so umständlich (keine Ego-Perspektive, langsame Verwandlung)?

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Vampir- und Werwolf-Verwandlungen mit eigenen Talentbäumen aufmotzen – klingt nach einer tollen Idee, deren Umsetzung jedoch zu wünschen übrig lässt. Bei der Xbox-360-Version ist die umständliche Steuerung des Vampir-Lords der reinste Blutstarrkrampf: Acht-Sekunden-Verwandlung und Wegfall von Ego-Ansicht sind inakzeptabel. Nach einigen Stunden habe ich lieber mit meinem Charakter in normaler Gestalt als im Monsterkostüm gespielt. Auch sonst ist **Dawnguard** ein halbes Vergnügen: Die neue Questreihe liefert eine spannende Story und einige coole Schauplätze, aber auch ein paar uninspirierte, nervige Abschnitte. Hat da bei Bethesda das B-Team dran gebastelt, während die Stammspieler im Urlaub waren? **Dawnguard** ist kein Pflichtkauf für **Skyrim**-Spieler, aber wer dringend neue Herausforderungen braucht, wird ganz gut bedient.

Die abartig schnellen Formel-1-Gefährte sind kaum auf der Piste zu halten – mehr oder weniger spektakuläre Crashs sind in den F1-Rennen vorprogrammiert.

! WARUM KEIN TEST?

Zum Redaktionsschluss lagen leider nur die finalen Xbox- und PS3-Fassungen vor. Diese haben wir bereits ausführlich getestet – die Bilder in diesem Artikel stammen von der PS3-Version!

AUF PCGAMES.DE Sobald uns eine testbare PC-Fassung des Spiels vorliegt, reichen wir den Test auf unserer Webseite nach!

Test Drive: Ferrari Racing Legends



Von: Thomas Eder

Werden mit dieser Zeitreise durch die Geschichte der roten Flitzer aus Maranello Männerträume wahr?

Dieses Ferrari-Kompendium kommt von den Slightly Mad Studios, den Machern der **Shift**-Ableger der **Need for Speed**-Reihe! Entsprechend hoch sind die Erwartungen an das Spektakel, das den Spieler auf eine Zeitreise durch die von großen Rennerfolgen geprägte Historie des Automobilherstellers führt.

Das Herzstück des Spiels, der Kampagnenmodus, ist in drei Epochen untergliedert: die goldene (1947–1973), die silberne (1974–1990) und die moderne Ära (1990–2011). Jede Epoche bietet Ihnen mehrere Events, die wiederum in Rennen und Aufgaben unterteilt sind. So müssen Sie etwa eine vorgegebene Anzahl an Fahrzeugen überholen, Qualifikationen meistern, ein Rennen anführen oder nicht zu weit hinter einen Gegner zurückfallen. Die Events sind dabei in eine Story rund um eure Rennfahrerkarriere eingebettet, die lediglich in Textform erzählt wird und absolut belanglos ist. Neben der stolzen Anzahl an Ferrari-Modellen freut sich der Motorsport-Fan über eine Reihe originalgetreuer Strecken in verschiedenen Variationen – so haben Sie beispielsweise die Möglichkeit, die GP-Strecke in Silverstone in den Versionen von 1959, 1975 und 2009 zu befahren! Weitere Strecken, auf denen Sie sich mit den roten Edelkarossen austoben können, sind unter anderem Spa, der Hockenheimring, Mugello, Monza, Monaco, Road America – und die legendäre Nordschleife!

Enttäuschend bei den Vehikeln ist, dass es keinerlei Bonusmaterial wie Bilder oder Videos zu den Flitzern gibt. Das Drumherum ist für interessierte Fans, die gern tiefer in die Welt von Ferrari eintauchen würden, dann doch etwas mager. Dafür sind neben dem Karriere-Modus immerhin ein Modus für Einzelrennen, ein Online-Mehrspielermodus und Zeitrennen enthalten – das Mindeste, was man heutzutage von einem modernen Rennspiel erwarten darf.


Die alten Kisten mögen relativ lahm und träge sein, mit ihrem Fahrverhalten sind sie dennoch anspruchsvoll zu fahren.


Bei bis zu 16 Fahrzeugen auf dem Feld kann es stellenweise richtig eng – und somit recht gefährlich – werden!

Bei ausgeschalteten Fahrhilfen im Profi-Modus lassen sich die Wagen ganz gut mit dem Gaspedal lenken.

Bei der Fahrphysik hinterlässt das Spiel einen zwiespältigen Eindruck: Die Fahrzeuge fahren sich glaubwürdig, je nach fahrerischem Können werden in den drei Fahrmodellen Fahrhilfen zugeschaltet, doch sind vor allem alte und leistungsstarke Gefährte nur schwer zu bändigen. Selbst in der Normal-Einstellung, wo Sie dank ABS das Maximum an Bremsleistung aus Ihrem Boliden herausholen und eine Traktionskontrolle dafür sorgt, dass Sie nicht bei jedem zweiten Gasstoß das Heck überholt, braucht es eine Menge Übung. Etwas unglücklich: Die Fahrhilfen können nicht einzeln zu- und abgeschaltet werden – Sie haben lediglich die Wahl aus den drei Fahrmodellen. Insgesamt fühlen sich die Fahrzeuge glaubhaft an und lassen sich mit Einschränkungen recht cool fahren. An gewisse Regeln sollten Sie sich stets halten: Abflüge von der Piste, Rammen und Abkürzen werden oft geahndet, wobei Sie ein kleiner Crash ganz schnell hinter das Fahrerfeld zurückwirft und sich im Profi-Fahrmodell auch auf das Fahrverhalten Ihres Boliden auswirkt. Bei der Realitätsnähe der Fahrphysik sind die Entwickler wenig konsequent, der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf ist – nicht zuletzt aufgrund der unterschiedlichen Spezifikationen der Autos – oftmals unausgewogen. Immerhin verhalten sich Ihre KI-Gegner ansatzweise clever, vermeiden oft Kollisionen und machen es Ihnen nicht allzu leicht.

In Hinsicht auf die Technik besticht das neue **Test Drive** durch schick gestaltete Fahrzeuge und Cockpits sowie einige schöne Effekte – etwa der Retro-Filter zu Beginn einiger Rennen und die Wettereffekte. Auch das Geschwindigkeitsgefühl ist ordentlich, doch hapert es bei der Konsolen-Fassung vor allem beim Bildaufbau. Objekte poppen in der Ferne auf, die Streckenmarkierungen erscheinen oftmals auf den letzten Drücker nur wenige Meter vor eurem Kühler. Die klassische Musik der Menüs klingt passend, doch was einem beim Spielen ein Lächeln ins Gesicht zaubert, sind die absolut genialen Fahrzeugsounds: Das Pfeifen der Twin-Turbos beim Ferrari F-40, die bollernden V8 der 50er- und 60er-Jahre, das Kreischen eines Formel-1-Motors bei 10.000 Umdrehungen und der satte Klang der Zwölfzylinder sind trotz seltener Soundaussetzer einfach fantastisch!

FAKTEN



GENRE:
Rennspiel

ENTWICKLER:
Slightly Mad Studios

PUBLISHER:
Big Ben Interactive

TERMIN:
29. Juli 2012

- Von den Machern der **Need for Speed: Shift**-Teile
- Über 50 verschiedene Ferraris
- 39 Original-Streckenlayouts verschiedener Epochen – inklusive Nordschleife, Silverstone, Monza, Mugello, Imola u. v. m.
- Realistische Fahrphysik mit voreingestellten Fahrmodellen



„Etwas mehr Abwechslung hätte dem Karriere-Modus nicht geschadet.“ *Thomas Eder*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Ende Juni erhielten wir bereits die Test- und Verkaufsfassung für die PlayStation 3 und die Xbox und haben damit etliche Runden gedreht. Zudem haben wir mehrere Online-Rennen im PlayStation Network gefahren.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Bildaufbau, Framerate und Detailgrad sollten aufgrund technischer Voraussetzungen in der PC-Umsetzung besser sein
- \+ Erweiterte Einstellungsmöglichkeiten für Fahrphysik und Steuerung wären für die Umsetzung wünschenswert!
- \+ Umfangreiches Ferrari-Kompendium mit aktuellen und historischen Fahrzeugen und Strecken
- − Sehr zäh beginnender und vom Schwierigkeitsgrad her unausgeglichener Karriere-Modus
- − Relativ realistische, aber inkonsequente Fahrphysik
- − Nahezu keine Hintergrundinformationen, Videos oder Bilder der Fahrzeuge, dafür eine belanglose Story

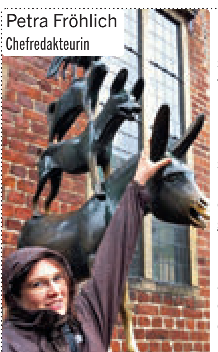
WERTUNGSTENDENZ 0 **75-80** 100

Es mag interessant sein, die Historie der roten Flitzer von Beginn an zu erleben, doch dem Spielspaß hat der chronologische Spielaufbau nicht besonders gut getan. Die erste Ära nervte mich, weil sie sich endlos in die Länge zog und einige Aufgaben mit den alten, kaum zu bändigenden Kisten selbst auf leichter Schwierigkeitsstufe sehr happig waren. Etwas mehr Abwechslung in Form von Zeitsprüngen in der Karriere und somit mehr unterschiedliche Fahrzeuge in den ersten Spielstunden hätten meiner Motivation nicht geschadet. Das Fahrverhalten gefällt mir gut, wobei ich die Fahrhilfe gerne einzeln konfigurieren können würde und eindeutig zum Lenkrad als Eingabegerät tendiere. Mit der Grafik kann ich trotz einiger Mängel gut leben, die genialen Motorensounds trösten darüber hinweg. Und vielleicht bekommt die PC-Umsetzung noch eine Extra-Portion Feinschliff!



08/12

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



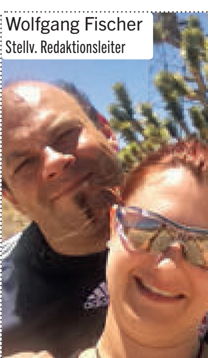
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hat's vermasselt:
Einheimische der Hansestadt behaupteten auf Nachfrage, es wäre Tradition und brächte Glück, die Ohren des „Bremer Stadtmusikanten"-Esels zu kraulen. Tatsächlich soll man aber die Hufe (!) berühren. Kein Wunder, dass es an diesem Wochenende geschüttet hat wie aus Eimern.
Freut sich wieder:
auf gepflegte Fachsimpeleien mit PC-Games-Lesern auf der Kölner Gamescom (mehr im Special ab Seite 106)



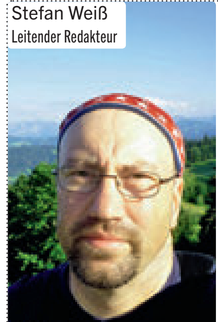
Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Aus Protest:
Gegen den bislang so unterirdischen Sommer gibt es an dieser Stelle einfach ein Bild aus dem vergangenen Winter – der war total toll.
Aus Frust:
Setze ich mich eben daheim vor die Flimmerkiste und spiele **Darksiders 2** – das Ding ist einfach genau nach meinem Geschmack.
Aus Erfahrung:
Freue ich mich bereits tierisch auf die Gamescom – Lesertreff, Schnittchen, Gespräche, Spaß!



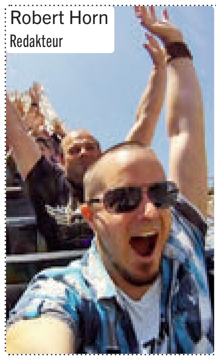
Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter

Hat Diablo 3 abgeschworen:
Und sich stattdessen vorgenommen, ein paar Offline-RPGs zu zocken , die noch ungespielt in der Ecke liegen. Unter anderem **Dragon Age: Origins – Awakening**, **Divine Divinity** und **Dragon Wars**.
Freut sich total:
Auf die kommende Bundesliga-Saison und ist gespannt, für wie viel Aufruhr Matthias Sammer bei Bayern München sorgt.
Zehrt immer noch:
Von seinem fabulösen USA-Urlaub mit Freundin.



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Schmökert:
mit Eifer durch die Bände von **Das Lied von Eis und Feuer** – klasse Stoff!
Setzt bei Sonnenschein:
wie schon im Jahr zuvor auf Stoff statt Haar auf dem Kopf – Hauptsache, es schützt vor Sonnenbrand!
Trägt:
mit **Magic the Gathering: Duels of the Planeswalkers 2013** zauberhafte und bei **Men of War: Condemned Heroes** taktische Schlachten aus.



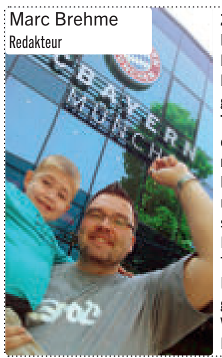
Robert Horn
Redakteur

Versenkt Zeit:
In **The Secret World**. Auch wenn's hier und da noch holpert, ein ungewöhnliches MMORPG habe ich bisher noch nicht gespielt.
Will nicht warten:
Bis **Rome 2** rauskommt. Sieht! Das! Toll! Aus! Schnell den Vorgänger spielen, gegen die Ungeduld.
Geht wandern:
Während die Kollegen in Köln auf der Gamescom schwitzen. Ich habe ein schlechtes Gewissen. Ein klitzekleines. Also fast.



Felix Schütz
Redakteur

Machte Urlaub in London:
Und wäre dort ohne Regenschirm vermutlich ertrunken.
Spielte zuletzt:
Endless Space, **Spec Ops: The Line** (Multiplayer), **DSA: Satinavs Ketten**, **Gears of War 3** (Xbox 360), **Cardinal Quest** (Android), **Mass Effect: Infiltrator** (Android) **Plants vs. Zombies** (Android), **Orcs & Elves** (DS), **Heroes of Ruin** (3DS), **Where is my Water?** (Android)
Freut sich derzeit auf:
Darksiders 2, **Borderlands 2** und **Deadlight** (Xbox 360)



Marc Brehme
Redakteur

Zockte:
Hoodwink und **Resonance**, **Diablo 3**, **Spec Ops: The Line** und – für ihn eher ungewöhnlich – das MMORPG **The Secret World** und auf dem Android-Tablet **Baphomets Fluch: Director's Cut**.
Besuchte:
mit Sohnemann mal spontan den FC Bayern München und vertritt die Theorie, dass die Preise im Fan-Shop an den Rohölpreis gekoppelt sein müssen.
Winkt traurig:
Kollege Weigel zum Abschied.

Viktor Eippert
Volontär

Hatte Spaß mit:
Max Payne 3 (fantastische Ballereien) und **Spec Ops: The Line** (klasse Story).
Freut sich auf:
die Gamescom. Zukünftige Spiele anspielen, viele Publisher und Entwickler treffen und natürlich mit unseren lieben Lesern beim Meet and Greet ein wenig schnacken – das wird schön.
Vermisst jetzt schon:
den Kollegen Christian! Viel zu kurz war seine Zeit in der PCG-Zockerhöhle. Lass dich bloß nicht unterkriegen!



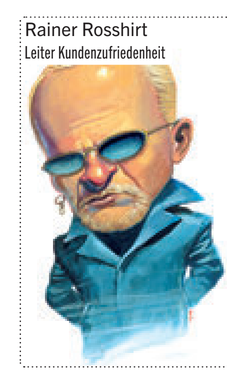
Peter Bathge
Volontär

Ist sehr traurig:
dass Kollege Christian die Biege macht. Alles Gute!
Tröstete sich mit:
Blur, **Starcraft 2**, **Warlock: Master of the Arcane**, **Quantum Conundrum**, **Spec Ops: The Line**, **The Walking Dead: Episode 2** und **Max Payne 3** (bis ihm ein kaputter Spielstand den Spaß verdorben hat).
Berichtete:
einer kleinen Blog-Leserschar von seinen E3-Erlebnissen auf volodojo.wordpress.com.



Christian Weigel
Volontär

Verbiss sich:
Vor lauter Vorfreude auf **X-COM: Enemy Unkown** in das alte **UFO: Enemy Unknown** und vor lauter Gier auf **Total War: Rome 2** in das alte **Rome: Total War**.
Ist traurig:
Über eine letztlich sinnlose Umtopf-Aktion von Rheinland-Pfalz nach Franken
Freut sich:
Dass es in Franken doch irgendwie schön ist und wünscht den liebgewonnenen Kollegen sowie dem Herrn Schmitt nur Gutes.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Plant:
Dieses Jahr erst im Spätherbst Urlaub zu machen, sobald das Mistwetter anfängt und die Tourimassen weg sind.
Will:
In seinem Urlaub mehr Meer, mehr Palmen, mehr Drinks mit Schirmchen und viel mehr Ruhe als im letzten Urlaub.
Wird:
Im Urlaub seinen E-Book Reader einem ersten Dauertest unter erschwerten Bedingungen unterziehen.

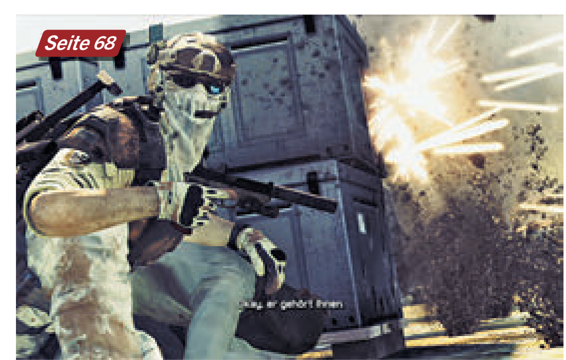


Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Erlebt musikalische Wochen:
Für die kommende PCG-DVD versammelt er die Elite der Computec'schen Musikszene!
Hat einen neuen Traum:
Die Fränkische Schweiz im McLaren MP4-12C Spider erkunden – das wär's! Alternativ würde aber auch ein Golf Cabrio reichen ...
Freut sich sehr:
Über Christians Ausscheiden. Endlich gibt's mal wieder Abschieds-Burger!
Überlebte zudem souverän:
Die Sexy-Zombie-Apokalypse.

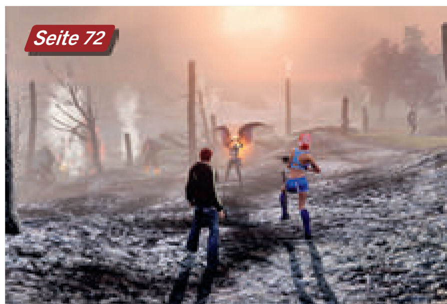
TOP-THEMEN

ACTION
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



Findet die Shooter-Reihe mit **Future Soldier** zu ihren Taktik-Wurzeln zurück oder nähert sich Ubisoft weiter dem **Call of Duty**-Massenmarkt an? Der Test klärt auf!

ROLLENSPIEL
THE SECRET WORLD



Die Schöpfer von **Age of Conan** und **The Longest Journey** mischen den MMOG-Markt ein weiteres Mal auf. Doch verbirgt sich hinter dem ungewöhnlichen Setting auch ein außergewöhnliches Spiel?

Seite 80
Seite 82

STRATEGIE
SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION UND ENDLESS SPACE

Wer auf knackige Weltall-Strategie steht, hat diesen Monat doppelten Grund zur Freude: Die Stand-Alone-Erweiterung **Rebellion** begeistert Echtzeit-Fans, **Endless Space** hingegen richtet sich an gewiefte Rundentaktiker.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend ... 10, Sehr gut ... 9, Gut ... 8, Noch gut ... 7, Befriedigend ... 6, Ausreichend ... 5, Mangelhaft ... 4, Mangelhaft ... 3, Ungenügend ... 2, Ungenügend ... 1, Ungenügend ... 0 — Stunden 0–10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 — PC-Games-Durchschnittswert

- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 98.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Unsichtbar, professionell und tödlich sind die Elitekämpfer, die Sie im Spiel verkörpern. Allerdings fehlt ihnen auch jeglicher Charakter. Eine verpasste Chance.

Ghost Recon: Future Soldier



Von: Sebastian Stange

Ubisofts Taktik-Shooter setzt auf Hightech-Gadgets und eine starke Inszenierung!

Der jüngste Teil der **Ghost Recon**-Reihe macht einiges anders als seine Vorgänger. Das fängt bei der futuristischen Ausrüstung an, die Sie im Spiel benutzen: Ihre Spielfigur trägt einen Anzug, der Sie praktisch unsichtbar macht. Sie kann mit einer Spezialkamera durch Wände schauen, Drohnen auf Aufklärungsmission schicken oder einem Kampfroboter Angriffsbefehle geben. Und da wäre noch die Inszenierung des Taktik-Shooters. Die ist nämlich reißerisch und spektakulär wie nie zuvor – dafür fällt der Spielverlauf leider recht linear und geskriptet aus. So krass wie bei **Call of Duty** ist es aber nicht, vielmehr erkunden Sie und Ihre drei fähigen KI-Kameraden meist größere Gebiete, die aber wie eine Perlenschnur aneinandergereiht sind – immer wieder durchsetzt von Zwischensequenzen oder recht geradlinigen Ballerpassagen. Das spielt sich insgesamt sehr unterhaltsam, abwechslungsreich und wirkt außerdem sehr intensiv und packend. Einige Kamerafahrten erzeugen wirklich prima den Eindruck, ganz nah an der Action zu sein. Der Umfang des Spiels ist ordentlich. Etwa zwölf Stunden sind Sie beschäftigt, bis die Solo-Kampagne beendet ist.


Die arg steifen Zwischensequenzen vor den Missionen hätten sich die Entwickler sparen können.

Die Story von Future Soldier ist weder originell noch wird sie sonderlich gut erzählt: Es geht um böse Terroristen, die sich im Spielverlauf auch noch als gefährliche Putschisten entpuppen. Sie als Teil einer US-Spezialeinheit verfolgen die fiese Bande durch die ganze Welt. Die Renderfilmchen vor den Missionen sind arg holprig, versprühen kaum Atmosphäre und verpassen die Chance, den vier Teammitgliedern Charakter zu verleihen. Dafür entschädigen allerdings die gelungenen Missionen. Sie durchstreifen afrikanische Flüchtlingslager, ein russisches Gefängnis oder eine eisige Arktisbasis. Dabei gibt es immer wieder eher klassische Schusswechsel – ein Großteil des Spiels lässt sich auf die aggressive Tour bestehen, allerdings wird auch ab und an geschlichen. Manchmal ist das Pflicht, manchmal optional, etwa wenn Sie die teils knackigen Bonusziele erfüllen wollen, um spezielle Waffen freizuschalten. Und wenn Sie aus dem Verborgenen heraus agieren, blüht das Spiel richtig auf. Da können Sie Sensor-Granaten werfen, Gegnerstellungen mit Drohnen ausspionieren, Ihren Teamkameraden den Befehl zum gleichzeitigen Feuern geben (wir erklären das im Extrakasten auf Seite 70!) oder sich an Ihre Widersacher anschleichen, um Sie im Nahkampf auszuschalten. Das sorgt stellenweise richtig für Nervenkitzel, kann aber gelegentlich auch ein wenig frustrieren – etwa dann, wenn Sie



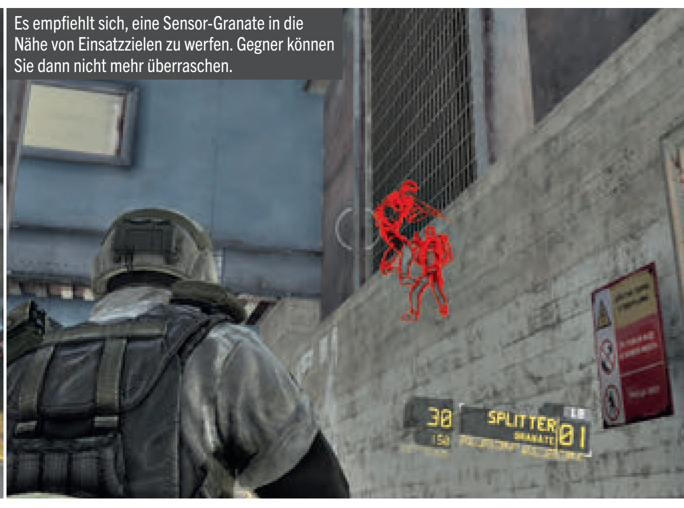
Haben Sie eine Drohne im Gepäck, können Sie damit jederzeit Ihre Umgebung auskundschaften und Gegner markieren.


In den Feuergefechten kommt dank der stimmigen Inszenierung erfreulich viel Spannung auf.

FREUD UND LEID IM MULTIPLAYER



Um siegreich zu sein, benötigen Sie weniger gute Reflexe als vielmehr Kenntnis der Maps und ein Gefühl für taktisch kluges Stellungsspiel sowie Teamwork.



Es empfiehlt sich, eine Sensor-Granate in die Nähe von Einsatzzielen zu werfen. Gegner können Sie dann nicht mehr überraschen.

Beim Test der Mehrspielermodi hatten wir richtig viel Spaß, aber auch jede Menge technischer Probleme!

Die Multiplayer-Komponente von **Ghost Recon: Future Soldier** scheint Ubisoft sehr wichtig zu sein, schließlich steht der Button für den Mehrspielermodus im Hauptmenü an erster Stelle, noch vor der Solo-Kampagne. Wir stürzten uns in die Multiplayer-Gefechte, empfanden dabei aber zunächst einmal ganz schön viel Frust. Denn trotz gleich zwei Patches direkt zum Launch des Spiels wollte der Modus zunächst nicht rund laufen – immer wieder nervten Verbindungsabbrüche. In abgebrochenen Matches gesammelte Erfahrung ging verloren. Wie ärgerlich! Die Tatsache, dass es keine dedizierten Server gibt, macht die Sache nicht besser. Immerhin: Mit der Zeit wurde die Verbindung stabiler. Und zum Druck-Zeitpunkt dieses Hefts wurden bereits zwei weitere Patches angekündigt.

Die Matches zwischen zwei Sechs-Mann-Teams spielen sich dank des Deckungssystems angenehm taktisch und belohnen vor allem Teamplay: Wer anderen hilft oder Spielern beim Einnehmen von Zielen Deckung gibt, erhält massig Erfahrungspunkte. Mit diesen wiederum steigt man im Rang auf, schaltet für seine drei Soldatenklassen Techniker, Scout und Schütze neue Waffenteile, Skills und Ausrüstung frei. Witzig: Ab und an müssen Sie sich zwischen zwei Belohnungen entscheiden! Wollen Sie eine Flugdrohne oder lieber bessere Hacking-Fähigkeiten? Beides gleichzeitig geht nicht. Der Einsatz von allerlei Hightech-Equipment wie Sensoren oder Drohnen mag auf den ersten Blick unfair wirken, verleiht dem Mehrspielermodus aber eine interessante Dynamik. Wer vom Gegner entdeckt und dadurch für dessen Team rot markiert wird, erfährt das durch eine auffällige Bildschirmanzeige und hat die Chance, schnell aus dem gefährlichen Level-Bereich zu verschwinden. Unfair wirkte keine der Mechaniken. Ein gutes taktisches Gespür, die richtige Ausrüstung und Teamplay sind der Weg zum Sieg.

Im Spiel werden vier Versus-Modi angeboten, dabei ist „Konflikt" klar der beste: Automatisch werden darin immer wieder Missionsziele in den Maps generiert. Dann gilt es, mal hier einen Sensor zu hacken oder dort einen VIP im Gegnerteam zu erledigen. Witzig ist auch die Tatsache, dass man Gegner auch per Elektroschock-Pistole betäuben kann. Das ist nicht ganz einfach, dafür kann die Ausrüstung des Betäubten dann gehackt werden. Gelingt Ihnen das, ohne abgeschossen zu werden, wird für kurze Zeit das gesamte Gegnerteam für alle sichtbar markiert. Schön: Es gibt auch einen Modus ohne Respawn und der ist wunderbar spannend. Weniger schön: Manche Maps sind uns einen Tick zu klein. Und richtig ärgerlich: Es gibt kein echtes Matchmaking für die Koop-Kampagne oder den zusätzlichen Koop-Spielmodus. Wer keine aktiven Online-Freunde hat, findet keine Mitspieler. Das ist einfach nicht zeitgemäß!



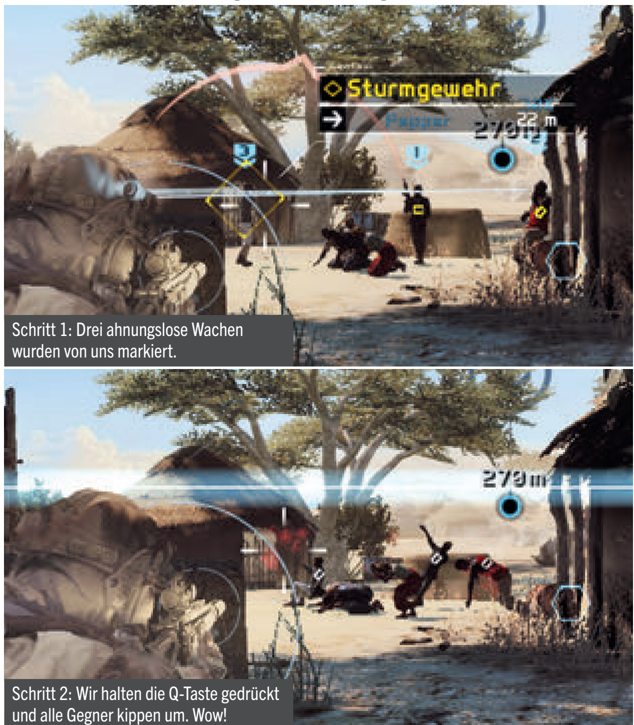
Hier hat uns ein Gegner per Elektroschock betäubt und hackt unsere Ausrüstung. Sein Team hat für die nächsten Minuten einen krassen Vorteil!

Das Deckungssystem funktioniert gut und erlaubt per Knopfdruck den schnellen Wechsel zwischen verschiedenen Verstecken. Das braucht aber etwas Übung.

VIER AUF EINEN STREICH!

Wir erklären eines der coolsten Features im Spiel: Gleichzeitiges Feuern!

Mit der Q-Taste können Sie in der Solo-Kampagne jederzeit bis zu vier einzelne Gegner markieren. Die Markierungen werden blau, sobald ihre KI-Kameraden die ihnen zugewiesenen Personen im Visier haben. Feuern Sie dann auf einen der Widersacher oder halten Sie die Q-Taste gedrückt, schießen all Ihre Begleiter gleichzeitig auf ihre Ziele. Eine Vier-Mann-Patrouille lässt sich damit auf einen Streich und praktisch ohne Risiko erledigen. Ein cooles Feature!



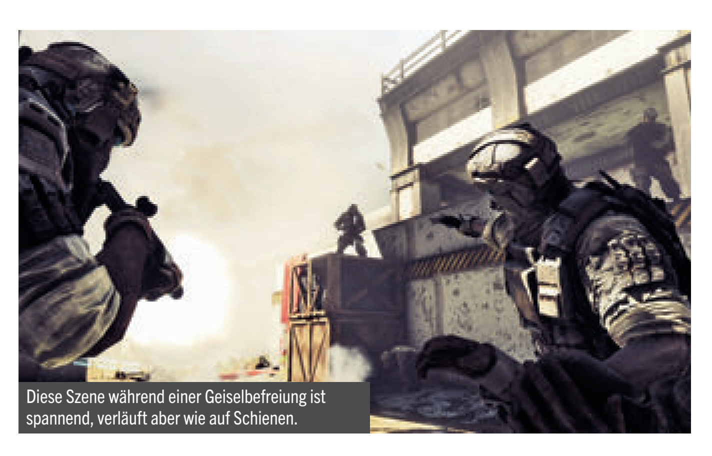
Schritt 1: Drei ahnungslose Wachen wurden von uns markiert.

Schritt 2: Wir halten die Q-Taste gedrückt und alle Gegner kippen um. Wow!

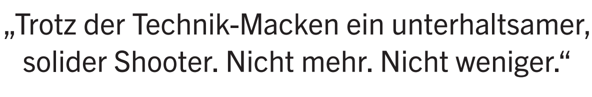
eine Wache übersehen. Schade, dass Schleicheinlagen nicht die Regel sind. Und dass immer mal wieder nicht ganz klar wird, ob leises Vorgehen überhaupt möglich ist.

Das geradlinige Ballern funktioniert im Spiel wirklich gut. Dank eines guten Deckungssystems und der Möglichkeit, per Tastendruck von einem geschützten Bereich in den nächsten zu sprinten, stellt selbst eine gegnerische Übermacht kein großes Problem dar. Und auch bei solch aggressivem Vorgehen wird Abwechslung geboten. Mal müssen Sie einen Gegnerangriff abwehren, mal vor Scharfschützen Deckung suchen und mal eine Zielperson durch eine Schießerei eskortieren. Das ist guter Stoff! Und dank all der Gadgets sowie den unverbrauchten Schauplätzen macht es Spaß, sich durch die Story zu ballern.

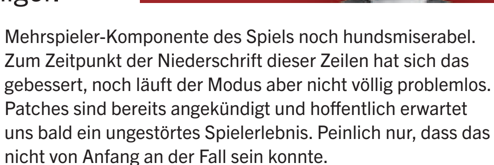
Ghost Recon: Future Soldier ist ein richtig gutes Ballerspiel, aber halt kein wirklich grandioser Taktik-Shooter. Der Titel sitzt irgendwie genau zwischen den Genre-Stühlen. Wer nur stumpfe Ballerei sucht, könnte von mancher Schleicheinlage abgestoßen werden, wer spielerische Freiheiten wie bei **Hitman** möchte, dem könnte der lineare Spielverlauf sauer aufstoßen. Sie sind also hiermit gewarnt und wissen nun, was Sie erwartet!



Diese Szene während einer Geiselbefreiung ist spannend, verläuft aber wie auf Schienen.

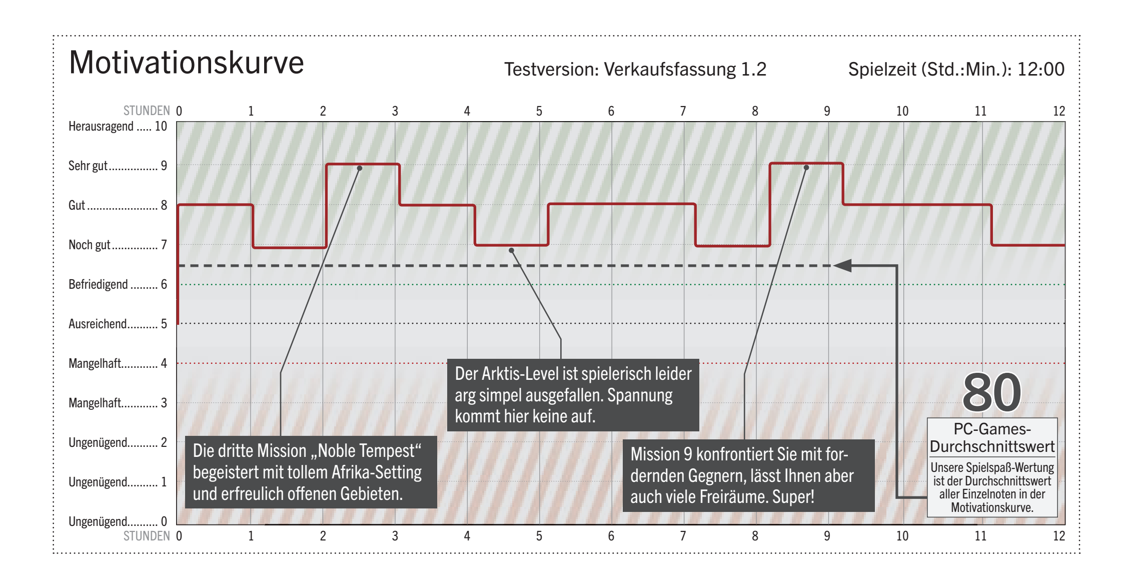


MEINE MEINUNG | *Sebastian Stange*



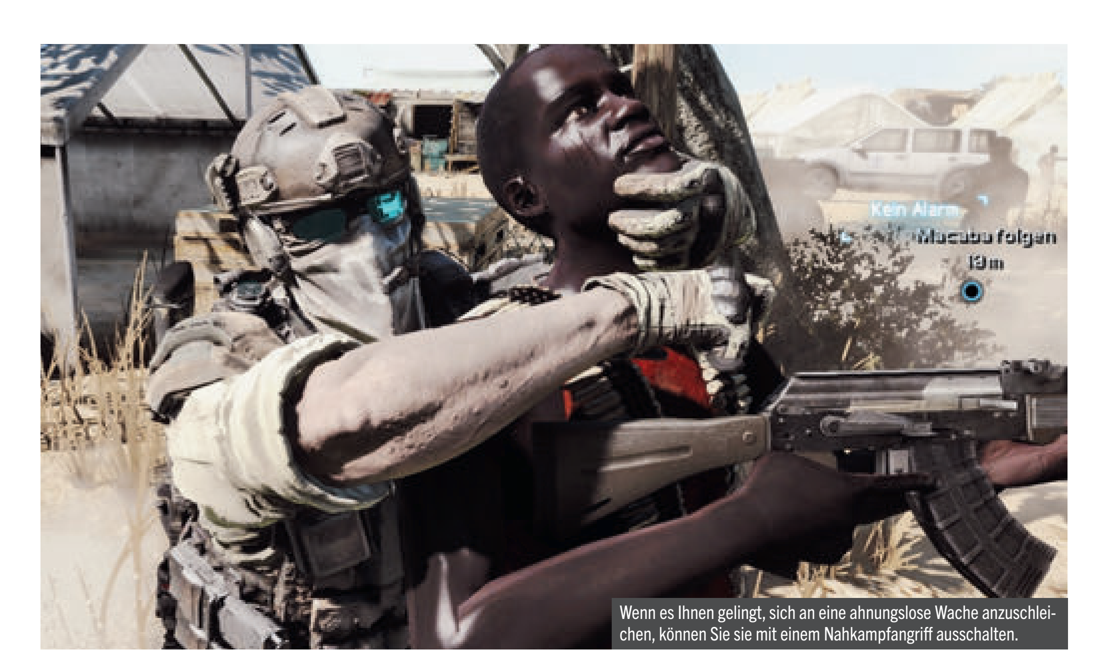
„Trotz der Technik-Macken ein unterhaltsamer, solider Shooter. Nicht mehr. Nicht weniger.“

Nachdem ich das Spiel bereits auf Konsole durchzockte, empfand ich die PC-Fassung trotz der Technik-Macken als absolut soliden Shooter. **Future Soldier** bietet viel fürs Geld und unterhält mit dem Online-Modus hoffentlich noch für lange Zeit. Dafür muss Ubisoft aber noch viele Technik-Probleme beheben. Direkt nach dem Release lief die Mehrspieler-Komponente des Spiels noch hundsmiserabel. Zum Zeitpunkt der Niederschrift dieser Zeilen hat sich das gebessert, noch läuft der Modus aber nicht völlig problemlos. Patches sind bereits angekündigt und hoffentlich erwartet uns bald ein ungestörtes Spielerlebnis. Peinlich nur, dass das nicht von Anfang an der Fall sein konnte.



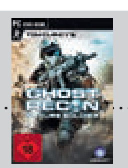
Der Look des Spiels ist recht eigenwillig – mit harten Kontrasten und in die Spielwelt projizierten Grafiken. Deren Nutzwert ist leider gleich null, dafür hat die Optik einen großen Wiedererkennungswert. Die Audio-Kulisse gefällt uns sogar richtig gut. Besonders die Soundeffekte sorgen für eine tolle Atmosphäre. Bei einer Mission im strömenden Regen sorgt selbst das Tröpfelgeräusch für Gänsehaut.

Weniger gut gefiel uns dafür die PC-Konvertierung von **Future Soldier**. Auf den ersten Blick freuten wir uns über eine deutlich bessere Optik als auf Konsole – mit besserer Beleuchtung, schärferen Texturen und einer deutlich verfeinerten Physik-Simulation. Doch je länger wir spielten, desto mehr nervten uns diverse Kleinigkeiten: Manch ein Menü erlaubt etwa nur Tastatureingaben und keine Mausklicks. Und auf manchen Testrechnern beobachteten wir außerdem kleinere Grafikfehler oder unerklärliche Ruckelanfälle. Und auch wenn das Spiel gut läuft – in der finalen Mission bricht die Performance stets deutlich ein. So schön es auch ist, dass die Entwickler der PC-Version neue Grafikoptionen spendieren, so ärgerlich sind derlei Detailpatzer. Immerhin stören diese Macken den Spielverlauf nicht zu sehr! ❑



Wenn es Ihnen gelingt, sich an eine ahnungslose Wache anzuschleichen, können Sie sie mit einem Nahkampfgriff ausschalten.

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



Ca. € 45,-
26. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Das Spiel wird über Ubisofts Launcher gestartet und benötigt eine einmalige Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Insgesamt gute Grafik, deutlich besser als die Konsolen-Vorlage. Allerdings immer wieder Matsch-Texturen oder kleine Grafikfehler.
Sound: Gute Sprecher, klasse Soundkulisse und gelungene Audio-Effekte
Steuerung: Per Pad oder Maus/Tastatur gut steuerbar, benötigt aber etwas Übung. Menüs sind teils ärgerlich schlecht mit Maus bedienbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Klassen, 4 Versus-Modi mit 10 Maps, 2 Koop-Modi für 4 Spieler, Spielfortschritt dank Level-System
Zahl der Spieler: 12 (6 pro Team)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dualcore-CPU mit 2,2 GHz, Win. Vista/7, 2 GB RAM, Geforce 8600 oder Radeon HD 4650
Empfehlenswert: Vierkern-CPU, 3 GB RAM, Geforce GTX 460 oder Radeon HD 5850 mit 1 GB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Ghost Recon: Future Soldier erscheint in Deutschland ungeschnitten. Genretypisch gibt es im Spielverlauf immer wieder Gewalt. Doch weder Gewehrtreffer noch Nahkampfaktionen sind übertrieben brutal inszeniert. Gore gibt es nicht zu sehen, Blut schon.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Der Solo-Modus lief abgesehen von den im Text beschriebenen Macken problemlos. Der Mehrspielermodus litt zunächst unter instabilen Verbindungen. Scheint aber mit der Zeit immer stabiler zu werden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfang- und abwechslungsreiche Solo-Kampagne
- ➕ Zwei gute Koop-Spielarten
- ➕ Die Hightech-Gadgets bringen frischen Wind ins Taktik-Genre.
- ➕ Multiplayermodus hat Potenzial …
- ➖ … leidet aber unter einem sehr holprigen Start.
- ➖ Unsaubere PC-Portierung
- ➖ Im Spielverlauf lauern öfters mal kleine Frustmomente.
- ➖ Die belanglosen Zwischensequenzen lassen uns völlig kalt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Moderne Welt voller Mythen statt mittelalterliches Fantasy-Szenario: Das ist **The Secret World**.

Jeder Charakter kann irgendwann sämtliche Angriffsarten benutzen, von Schusswaffen bis Magie.

The Secret World

Von: Robert Horn

Aufgemerkt! Hier kommt ein Online-Rollenspiel der ungewöhnlichen Sorte.

Vampire? Gibt es. Werwölfe auch. Zombies sowieso. Und Seemonster, Hexen und Geister. Ach, und alte Götter existieren ebenso wie myteriöse Geheimbünde. Magie funktioniert und Stonehenge ist kein Haufen lebloser Steine. Im Grunde ist jede Legende, jede Sage, jedes Volksmärchen und jeder Mythos, den wir heute kennen, wahr. Davon geht der Entwickler Funcom in seiner Hintergrundgeschichte von **The Secret World** aus und schafft damit eine spannende Spielwelt.

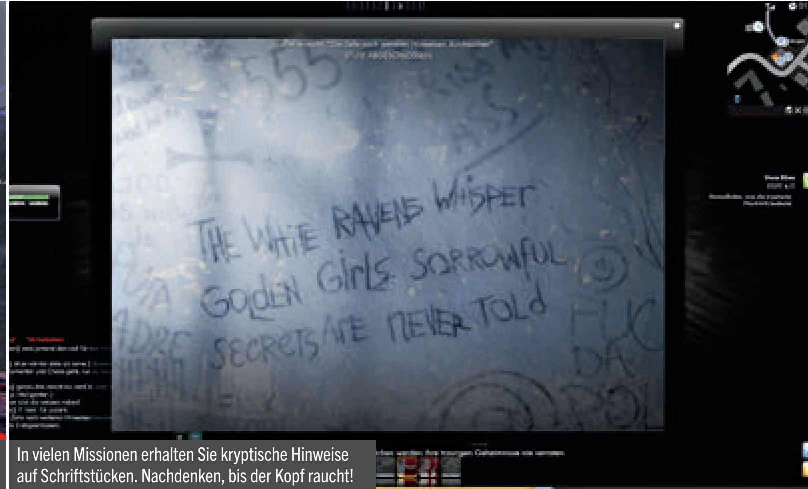
Sobald Sie sich einer der drei Parteien Templer, Illuminati oder Drachen anschließen, erwartet Sie eine MMORPG-Welt, die sich kaum an vorgegebene Genrepfade hält und einiges neu macht. Der wohl wichtigste Punkt: **The Secret World** hat kein klassisches Stufenaufstiegssystem, einen Maximallevel gibt es nicht. Stattdessen sammeln Sie für erledigte Missionen und Monster Kampf- und Fertigkeitspunkte. Letztere stecken Sie in eine von neun Fertigkeiten, etwa Pistolen, Schrotflinten, Schwerter, Hämmer und diverse Arten von Magie wie Chaos- oder Blutzauberei. Die Kampfpunkte wandern in ein umfangreiches Kräfterad, dessen unzählige Ausrüstungsarten den Spieler gerade zu Beginn überfordern. Hier steigern Sie Ihre Wunschfähigkeit in mehreren Ebenen und schalten so aktive und passive Fähigkeiten frei. Allein im Bereich Pistolen (den wir als primäre Fähigkeit für unseren Helden gewählt haben) sind das 56 Skills, insgesamt erwartet Sie eine Übermacht an 525 aktiven und passiven Fähigkeiten. Da

DIE GEBÜHREN

The Secret World kostet nicht nur Monatsgebühren:

Nach den ersten 30 Tagen Spielzeit müssen Sie monatlich 14,99 Euro berappen. Zusätzliche Charakterslots (man startet mit drei) kosten 9,99 Euro pro Stück, darüber hinaus können Sie optionale Pakete erwerben: Das Initianten-Pack für 14,99 Euro, das Meister-Pack für 59,99 Euro oder das Großmeister-Pack für 199,99 Euro. Letzteres enthält neben exklusiver Kleidung und den Inhalten der anderen Pakete ein lebenslanges Abo.


Untote Kreaturen sind die ersten Monster, auf die Sie im Spiel treffen werden.



In vielen Missionen erhalten Sie kryptische Hinweise auf Schriftstücken. Nachdenken, bis der Kopf raucht!

Gruppen setzen sich in **The Secret World** klassisch aus Schadensausteilern, Heilern und Tanks zusammen. Gruppeninstanzen besuchen Sie zu fünft, Raids sollen für zehn Spieler ausgelegt sein. Gerade Tanks sind aufgrund fehlender Decks derzeit allerdings selten.

Zauber mit Bereichseffekten werden in grellen Farben dargestellt. So können Sie bestimmten Zaubern von Gegnern leicht ausweichen.

Links stehen die eigenen Lebenspunkte, darunter sehen Sie durch Zauber angehäufte Ressourcenpunkte. Die benötigen Sie für bestimmte, besonders mächtige Angriffe. Ganz unten wird der Zustand Ihrer Figur angezeigt: beeinträchtigt, behindert, befallen oder geschwächt. Mitte: Ihre sieben ausgewählten Fähigkeiten.

Anvisierte Gegner zeigen nicht nur ihre Lebenspunkte, sondern blenden auch die offensiven Ressourcenpunkte ein, die Sie für weiterführende Fähigkeiten benötigen. Das Gleiche sehen Sie übrigens auch unten links. Doppelt gemoppelt, aber praktisch.

Sie aber jeweils nur sieben davon gleichzeitig in Ihrer Aktionsleiste haben dürfen, wird die Frage nach der richtigen Kombination mit jedem Kampfpunkt schwieriger.

Sogenannte Decks, die bestimmte Skillungswege aufzeigen, helfen hier ein wenig, den Überblick zu behalten. Theoretisch lernen Sie im Verlauf des Spiels aber sowieso alle Fähigkeiten und müssen dann nur noch nach Lust und Laune zwischen verschiedenen Spielstilen wechseln. Einmal gesetzte Punkte können Sie übrigens nicht mehr umverteilen. Wer also nach mehreren Spielstunden merkt, dass er doch lieber Schwertschwinger oder Elementarmagier mit Schrotflinte wäre, muss mühsam neue Punkte sammeln. Da **The Secret World** schon von Beginn an auf klassenbasiertes Gruppenspiel setzt (Stichwort Instanzen), ist eine gezielte Punktevergabe aber nahezu zwingend. Da das kaum ein Spieler wahrnimmt, fehlt es zur Zeit an speziell trainierten Heilern oder Tanks.

Ein weiteres Problem im Gruppenspiel: Eine Stufeneinteilung erleichtert die Auswahl eines fähigen Teams sehr, bei **The Secret World** fehlt das aber. Ob Ihr Mitspieler schon genug passende Ausrüstung gesammelt hat (Charakterwerte steigern sich ausschließlich über Accessoires) und ob seine Fähigkeiten ausreichen, können Sie also nur raten. Gleiches gilt für die Questgebiete. Ob ein Monster zu stark oder zu schwach für Ihren Helden ist, erfahren Sie nur durch Ausprobieren.

All diese Punkte sind gewöhnungsbedürftig, stören aber nach kurzer Zeit kaum noch. Denn das Online-Rollenspiel gibt Ihnen in vielen Bereichen zu denken, führt Sie nicht wie im Genre inzwischen üblich wie an einer Schnur durch das Abenteuer. Missionen finden Sie oft zufällig, meist wird nur erklärt, was Sie tun müssen, ohne Ihnen einen Ort und eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zu nennen. Das Geschrei im Chat ist deshalb groß: „Wo finde ich XY?", „Wo muss ich für Mission Z hin?" **The Secret World** muss seine Spieler erst wieder zum Mitdenken erziehen – und genau das macht das Spiel so erfrischend anders und anspruchsvoll. Denn das Erfolgserlebnis ist umso größer, wenn Sie eine der knackigen Investigationsmissionen ohne fremde Hilfe abschließen. Diese teils brutal schweren Rätsel verlangen scharfe Kombinationsgabe und den Einsatz von Internetrecherche von Ihnen und wird Ihren Kopf zum Rauchen bringen. Natürlich gibt es auch in **The Secret World** genretypische Aufgaben, doch oft tun Sie Ungewöhnliches, folgen etwa Spuren im



Wie in einem Adventure müssen Sie ab und zu Rätsel lösen, um etwa solche Türen zu öffnen.



Das gesamte Spiel steckt voller Anspielungen auf Horrorfilme. Auch Gebäude (hier ein Motel wie aus **Psycho**) oder Straßennamen erinnern an Film- und Buchvorlagen.

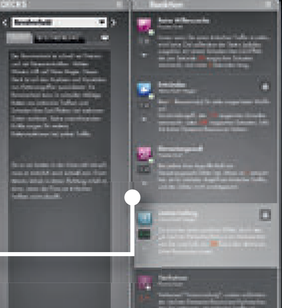
DIE WICHTIGSTEN INHALTE

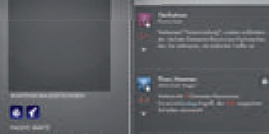
Welche Mechaniken funktionieren in The Secret World, wo hakt es noch und welche Bereiche sind besonders gelungen? Wir geben einen Überblick über die wichtigsten Details:

Das Kampfsystem

Kämpfe laufen in **The Secret World** nach bekanntem Muster ab: Gegner anvisieren, Fähigkeit aktivieren, fertig. Einige Zauber generieren Ressourcenpunkte, die Sie dann wieder für andere Fertigkeiten benötigen. Auch wenn die Auswahl riesig ist, dürfen Sie doch nur sieben aktive und passive Fähigkeiten benutzen. Außerdem können Sie Angriffen aktiv ausweichen.

- ➕ Schuss, Nahkampfwaffen und Zauber kombinieren, das rockt!
- ➕ Einige Fähigkeiten bauen aufeinander auf
- ➖ Wenig Überraschungen und Kreativität
- ➖ Steuerung etwas schwammig







Das Fähigkeitenrad

Hier lauert ein Biest: Das Ringmenü enthält alle im Spiel nutzbaren Fertigkeiten, über 500 Stück. Theoretisch können Sie alle davon erlernen, praktisch konzentrieren Sie sich erst auf eine, höchstens zwei Abzweigungen. Anfangs überfordert das Rad schnell, auch weil die Auswahl an hilfreichen Decks nicht gerade berauschend ist. Und: Ausgegebene Punkte bekommen Sie nicht wieder!

- ➕ Immense Auswahl an Fähigkeiten in drei bzw. neun Kategorien
- ➕ Vorgefertigte Decks geben Hilfestellung bei ersten Skill-Versuchen.
- ➖ Gerade zu Beginn sehr unübersichtlich
- ➖ Skillrad kann nicht zurückgesetzt werden



Die Missionen

An jeder Ecke warten Aufgaben, Sie müssen sie nur finden. Viele der Quests sind erfreulich kreativ und abwechslungsreich, die typischen „Töte X Viecher"-Missionen sind selten. Absolut top: Rätsel-Missionen, die von der Community in mehreren Wochen Arbeit gelöst werden.

- ➕ Viele kreative, wenig stumpfe Aufgaben
- ➖ Stellenweise noch verbuggt



Die Ausrüstung

Ihre Charakterwerte verbessern Sie ausschließlich über Gegenstände wie Ringe oder Ketten. Klamotten dienen nur der Optik. Doof: Gerade am Anfang findet man viel zu selten lohnenswerte Beute und tut sich schwer, auf einen grünen Zweig zu kommen.

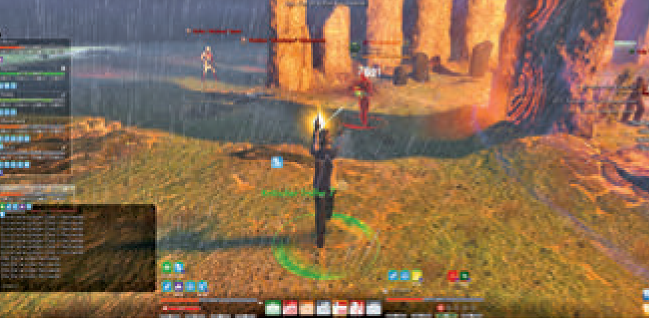
- ➕ Übersichtliche Werteaufteilung
- ➖ Optisch ohne Auswirkung
- ➖ Schlechte Droprate von Gegenständen

Gruppen-Instanzen

In vielen Gebieten gibt es Gruppeninszanzen (etwa „Polaris" in Kingsmouth oder „Inferno" in Savage Coast). Dort gibt es tolle Belohnungen, gigantische Bosskämpfe und einen knackigen Schwierigkeitsgrad.

- ➕ Stimmungsvolle Areale mit liebevollen Details
- ➕ Riesige Bossgegner schaffen das Gefühl von echten Heldentaten.
- ➖ Bekannte Gegnermechaniken und Gruppenzusammensetzung





Spieler gegen Spieler: PVP

Drei Parteien kloppen sich auf drei verschiedenen Schlachtfeldern um den Sieg. Eines davon, das Fusang-Projekt, ist ein permanentes Kriegsgebiet mit mehreren Zielen.

- ➕ Drei-Parteien-System garantiert ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis
- ➕ Unkomplizierter Einstieg in PvP-Schlachten jederzeit möglich
- ➖ Etwas zu wenig Abwechslung
- ➖ Keine kreativen Spielmodi

FAZIT

The Secret World punktet klar mit einigen tollen und ungewöhnlichen Neuerungen wie den spannenden Quests, der abgedrehten Mechanik und dem umfangreichen Skillsystem. Dafür gibt es in manchen Kerndisziplinen keine guten Noten: Das Kampfsystem fühlt sich noch etwas schwachbrüstig, schwammig und wenig originell an (dabei könnte man doch wirklich coole Sachen aus der Mischung von Magie und Feuerwaffen machen!), das Handwerk bleibt unübersichtlich und erscheint kaum lohnenswert und den Gruppeninstanzen fehlt es an Kreativität. Trotzdem: Der Versuch, mal ein etwas anderes Online-Rollenspiel auf die Beine zu stellen, ist durchaus geglückt!

Wald, kombinieren Gegenstände oder jagen Hinweisen hinterher. In speziellen Sabotagemissionen sind Heimlichkeit und Geschick gefragt, Storymissionen, bringen die Geschichte rund um Ihren Charakter voran. Diese spannenden Kapitel sind komplett vertont und erzählen eine mysteriöse Geschichte, die Spaß macht. **The Secret World** zieht seinen großen Reiz aus diesem unverbrauchten Szenario. Bravo!

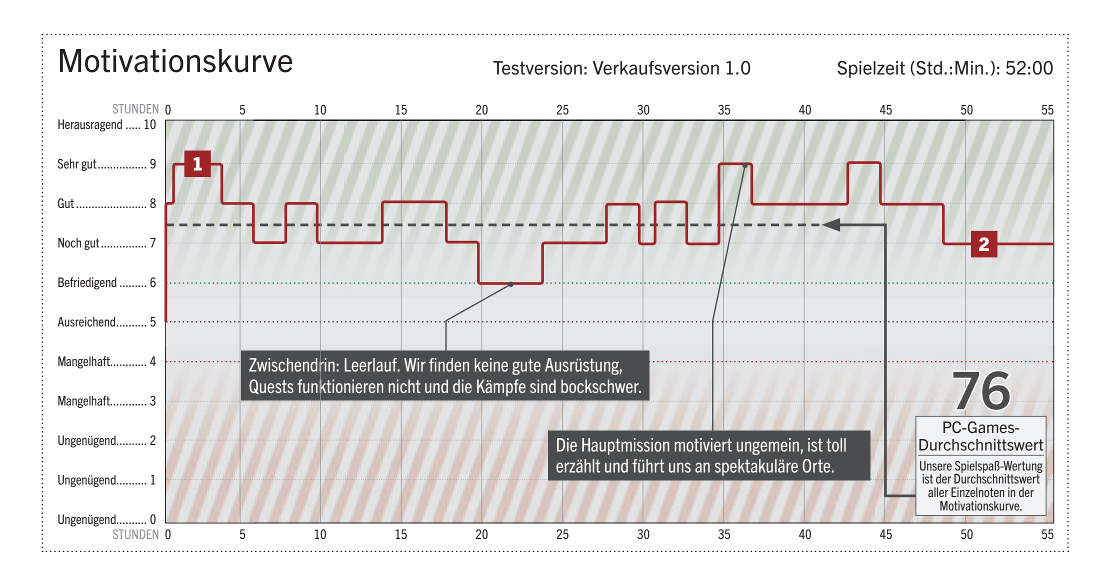
Vom Kampsystem des Online-Rollenspiels sind wir hingegen weniger begeistert. Zwar ist es durchaus reizvoll, magische Kräfte mit Schusswaffen zu vermischen, doch das Kämpfen im Spiel funktioniert nahezu so, wie man es von Genrekollegen kennt: Gegner anvisieren, Fähigkeiten vom Stapel lassen, fertig. Ein wenig Abwechslung bringt da nur das Ressourcensystem, mit dem Sie Punkte aufbauen. Diese benötigen Sie, um andere, mächtigere Fähigkeiten zu benutzen. Insgesamt ist uns das aber zu schwammig und zäh, ein wenig mehr Kreativität (vor der das Spiel ansonsten nur so strotzt) wäre schön gewesen.

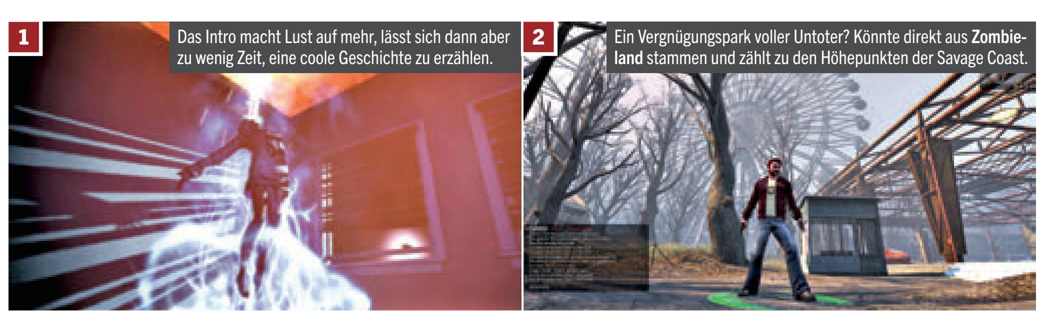
Die Orte, an die Sie das Spiel führt, sind allesamt eine Augenweide und respektabel groß. Im ersten Gebiet, Solomon Island (aufgeteilt in mehrere Bereiche), werden Sie Wochen verbringen: Das Städtchen Kingsmouth etwa, das von einer Zombieplage heimgesucht wird, beherbergt eine Unmenge an Missionen, die Sie quer durch die Stadt führen. Das Areal wirkt wie aus einem Guss, ist wunderschön und detailreich in Szene gesetzt und könnte direkt aus einem Zombie-Horrorfilm stammen. Die Savage Coast, die Sie danach erforschen (Ihre Ausrüstung sollte

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

„Anders, ungewohnt und unbequem: Auf dieses Online-Rollenspiel muss man sich einlassen."

Huch, dieses Spiel ist weit weniger Einheitsbrei als befürchtet. Toll! Mich faszinieren vor allem das Szenario und die ungewöhnlichen Quests, die endlich mal wieder etwas Grips und Mitdenken erfordern. Der Mut zu Neuem zieht sich aber nicht konsequent durch **The Secret World**: Die Gruppeninstanzen bieten Standardkost, dem Kampfsystem fehlt trotz einer unfassbaren Anzahl an Fertigkeiten das Quäntchen Pep und die PvP-Kämpfe bleiben eine anonyme Massenschlägerei. Das und Kleinigkeiten wie verbuggte Quests, Animationsfehler und andere unschöne Schnitzer kosten dem Spiel eine solide Wertung jenseits der 80. Im Kern ist es aber trotzdem ein tolles Online-Rollenspiel – nicht für jedermann, aber für mich.





1 Das Intro macht Lust auf mehr, lässt sich dann aber zu wenig Zeit, eine coole Geschichte zu erzählen.

2 Ein Vergnügungspark voller Untoter? Könnte direkt aus **Zombieland** stammen und zählt zu den Höhepunkten der Savage Coast.

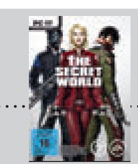
hier schon deutlich besser sein), wirkt, als hätte sich das Tor zur Hölle aufgetan. Das Auskundschaften der Landschaft und das Auffinden neuer Missionen macht einen guten Teil des Spielspaßes aus, vor allem da die Entwickler nicht mit augenzwinkerndem Humor und Anspielungen auf diverse Filme sparen. Da alle wichtigen Missionen vollständig vertont sind und in netten Zwischensequenzen präsentiert werden, müssen Sie sich auch nicht mit öden Texttafeln herumschlagen.

Dafür fordert **The Secret World** einen Haufen Einarbeitung von Ihnen. Das Spiel verschweigt zwar erfreulich viel (was den eigenen Drang weckt, Dinge herauszufinden), spart aber an vielen Ecken, bei denen eine Erklärung durchaus sinnvoll und hilfreich wäre. Die Ingame-Hilfe ist jedenfalls ein schlechter Witz. Wie genau die interessant wirkende Fertigung von Waffen, Talismanen oder Glyphen funktioniert und dass Sie von Beginn an zwei Waffenarten tragen dürfen, erfahren Sie nur über Umwege. So stehen Sie gerade am Anfang oft zähneknirschend im Regen und müssen den Browser bemühen, um voranzukommen. In vielen Bereichen spielt sich **The Secret World** einfach noch verdammt holprig.

Der Start des Online-Rollenspiels

Anfang Juli verlief erfreulich reibungslos. In den ersten Tagen auftretende Lags sind derzeit nur noch vereinzelt spürbar. Dennoch gibt es eine Handvoll Missionen, die mit Bugs zu kämpfen haben. Insgesamt aber läuft **The Secret World** rund. Obwohl wir seit dem Vorbesteller-Start am 29. Juni spielen, hat die Zeit nicht ausgereicht, um mehr als die ersten drei (riesigen) Gebiete des Online-Rollenspiels zu erkunden. So bezieht sich unsere Wertung auch explizit auf das erste Drittel des Spiels, denn wie es im Endgame aussieht, können wir freilich nur vermuten. Falls es dort zu massiven Spielspaßeinbrüchen kommen sollte (wir erinnern uns mit Schrecken an **Age of Conan**, ebenfalls von Funcom), behalten wir uns vor, die Note nachträglich zu ändern. Die bisherigen Eindrücke sind jedoch trotz einiger kleiner Macken durchaus positiv. Allein aufgrund des ungewöhnlichen und spannenden Settings, der kreativen Quests und des massiven Skillsystems empfehlen wir jedem Online-Rollenspieler, **The Secret World** einmal anzutesten. Es geht nämlich auch ohne Elfen, Orks und Drachen. ❑

THE SECRET WORLD



Ca. € 50,-
3. Juli 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Funcom
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Der Client selbst besitzt keinen Kopierschutz. Zum Spielen benötigen Sie wie üblich einen gültigen Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teils wunderschöne Landschaften, dann wieder erschreckend hässliche Areale und Animationen
Sound: Schöne Vertonung und epische, sich aber schnell abnutzende Hintergrundmusik
Steuerung: Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 3 GB RAM (Win7)
Empfehlenswert: Core i5-3570K/AMD FX-8150, Geforce GTX 560 Ti/Radeon HD 6950, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
The Secret World ist aufgrund der Thematik (Hölle, Monster, Zombies usw.) düster und brutal, jedoch niemals explizit. Bei Treffern spritzt Blut. Die Darstellung ist jedoch oft ironisch überspitzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir stürzten uns ab dem ersten Vorbestellertag (19. Juni) in den Test, starteten auf dem deutschen Server Kobold. Technische Probleme wie Lags oder Verbindungsabbrüche gab es nur an den Anfangstagen. Insgesamt erkundeten wir in etwa 50 Stunden Spielzeit die Gebiete Kingsmouth, Savage Coast und Blue Mountain.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Spielwelt voller kreativer Ideen, Geschichten und Ereignissen am Wegesrand
- ➕ Teilweise beeindruckend gute und spannende Missionen abseits vom MMOG-Standard
- ➕ Fehlendes Klassen- und Levelsystem ermöglicht völlige Freiheit bei der Charakterentwicklung …
- ➖ … die in Gruppeninstanzen wieder in klassische Rollen gepresst wird.
- ➖ Viele Missionen sind derzeit verbuggt.
- ➖ Unspektakuläres und wenig originelles Kampfsystem
- ➖ Unzureichende Erklärungen vieler Spielinhalte
- ➖ Leblose Hauptstädte ohne Inhalt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Von: Peter Bathge

Wir sind sprachlos: Die einst stummen Plastikfiguren bekommen endlich den Mund auf!



1 Trotz eines rudimentären Kombosystems prügeln Sie sich kinderleicht durch die Gegnerreihen. Nur Bosskämpfe erfordern Hirnschmalz.

Die meiste Zeit steuern Sie abwechselnd Batman, Robin und Superman. Erst kurz vor Ende gesellt sich der Rest der Justice League dazu.

Lego Batman 2: DC Super Heroes



Hätte der Bundestrainer mal diesen Teufelskerl bei der Fußball-EM aufgestellt – die deutsche Nationalmannschaft wäre jetzt Europameister! Batmans Superhelden-Assistent Robin trägt ja sogar schon die Farben des Auswärtstrikots: Rot und Schwarz. Und mit dem Ball kann er auch umgehen: Er lässt ihn zwei Mal von seinem Oberschenkel prallen und hängt dann noch einen Fallrückzieher dran. Das gibt Szenenapplaus. Auch wenn der „Ball" in Wirklichkeit der abgerupfte Kopf eines Bösewichts und das akrobatische Kunststück nur ein Komboangriff in **Lego Batman 2** ist.

Keine Sorge, diese Szene läuft völlig unblutig ab und ist eher lustig als gewaltverherrlichend: Auch der neueste Teil der Action-Adventure-Reihe um die dänischen Bauklötze ist augenzwinkernde Unterhaltung für Kinder und jung gebliebene Erwachsene. Eine Affinität zu Comic-Superhelden ist ebenfalls von Vorteil, denn wie der Titel verrät, schlüpfen Sie in die Haut des dunklen Rächers Batman und seines chronisch unterschätzten Helfers/Hobby-Fußballers Robin. Andere Comic-Charaktere aus dem DC-Universum wie Green Lantern, The Flash und Wonder Woman haben ebenfalls einen Auftritt. Superman ist aber der wichtigste Gaststar. Dessen gespanntes Verhältnis zum grummeligen Batman sorgt für einige heitere Szenen während der Jagd auf die Megaschurken Joker und Lex Luthor.

Revolutionäre Neuerung: Erstmals in der Serie sprechen die Figuren in den Zwischensequenzen, wodurch es endlich möglich ist, dem überraschend spannenden Plot zu folgen. Die feinsinnigen Dialoge sind mit viel Witz geschrieben, der auch ältere Spieler unterhält, vor allem in der englischen Fassung. Die deutschen Sprecher lassen dagegen oft die rechte Begeisterung vermissen; teilweise klingen die Texte wie abgelesen. Für die Kleinen gibt es zudem eine Portion Slapstick.



2 Gelegentlich lockern Ballersequenzen das Geschehen auf. Dabei betätigen Sie nur den Abzug; auf die Flugbahn oder Fahrroute haben Sie keinen Einfluss.

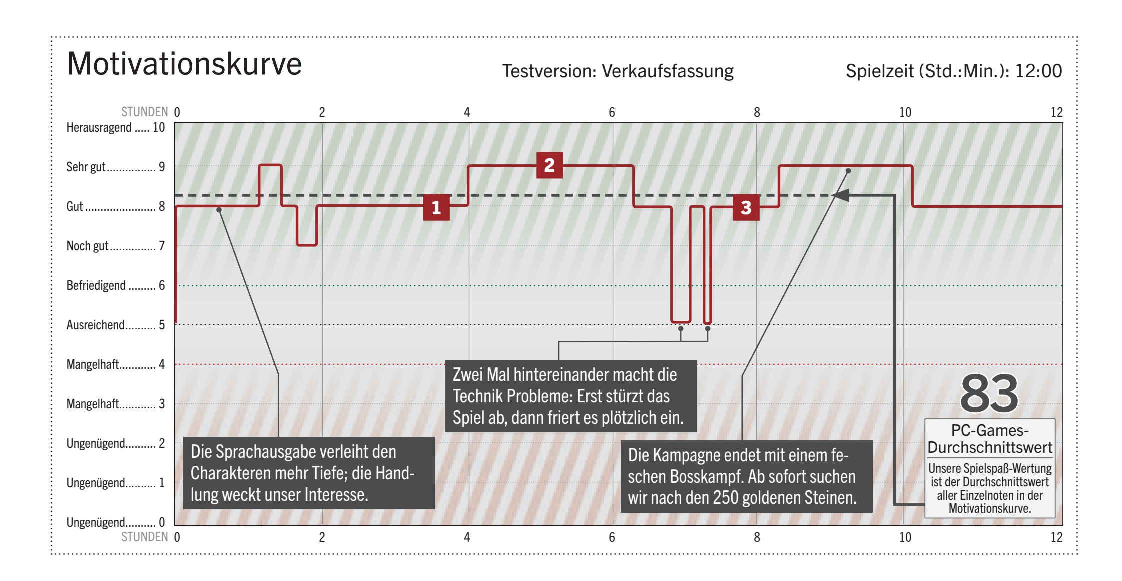


3 Jede Figur hat spezielle Fähigkeiten; grüne Steine bewegen Sie etwa nur mit Green Lantern. Teamwork ist unverzichtbar, um die vielen Rätsel zu lösen.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Ein liebenswerter Abstecher in die Welt der Superhelden!“

Bravo, Traveller’s Tales! Nach dem lediglich soliden **Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7** und dem pomadigen ersten **Lego Batman**-Teil haben die Entwickler das Ruder herumgerissen und ihre bislang beste Arbeit abgeliefert. Dank der neuen Sprachausgabe vermag es das Spiel endlich, eine spannende Geschichte zu erzählen. Zudem sind die mit Verve vorgetragenen Wortwechsel (im englischen Original!) mindestens so lustig wie die Pantomime aus den Vorgängern. Mit anspruchsvolleren Nebenmissionen und einer einfacheren Navigation in Gotham City wäre sogar ein Award drin gewesen! Aber auch so ist „Das **Arkham City** für die Kleinen“ ein bunter Spaß für jedermann, in dem es viel zu entdecken gibt.



Die 15 Missionen bieten einen spaßigen Mix aus Rätseln, Kämpfen und seltenen, stellenweise ungenau zu steuernden Hüpfpassagen. Sie sind stets mit mindestens zwei Charakteren unterwegs, die unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. So friert Robin dank eines seiner in den Levels verstreuten Spezialanzüge Wasserfälle ein, die er sodann als Kletterwände nutzt. Cyborg dagegen verschießt Laserstrahlen aus seinen Augen, um goldene Steine einzuschmelzen, und läuft dank Magnetfüßen an blauen Metallbahnen die Wände hoch. Die verschiedenen Talente nutzt das Spiel für zahlreiche Kopfnüsse, die zwar schnell durchschaut sind, aber dafür allesamt Sinn ergeben – das war in den Vorgängern eher die Ausnahme.

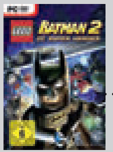
Nach dem Ende der Handlung erforschen Sie mit beliebigen Figuren die frei zugängliche Stadt Gotham City. Die ist zwar weit von einer lebendigen Metropole wie in **GTA 4** entfernt, bietet aber viele geheime, wenn auch simple Minispiele und Herausforderungen. Auf diese Weise finden Sie einen der 250 versteckten goldenen Steine, aktivieren amüsante Cheats oder schalten weitere Figuren frei. Spieler mit Entdeckerdrang fühlen sich hier pudelwohl, denn im Gegensatz zu den frei begehbaren Hubs der Vorgänger gibt es keine Ladezeiten zwischen Stadtvierteln. Probleme bereitet die Karte, die zwar per Scan-Funktion die Standorte der goldenen Steine verrät, aber die Blickrichtung des Spielers für sich behält. Eine Minimap wäre zudem deutlich hilfreicher als der zu kleine Kompass.

Zur schnellen Fortbewegung in der Stadt steht Ihnen eine Reihe von Vehikeln wie das berühmte Batmobil zur Verfügung. Die steuern sich ordentlich, benutzen allerdings aus unerfindlichen Gründen eine andere Tastenbelegung als in den Missionen. Die Flugeinlagen haben dasselbe Problem und fühlen sich zusätzlich extrem schwammig an. ❑



Die offene Spielwelt zwischen den Missionen erkunden die beiden Spieler im Koop-Modus unabhängig voneinander: zu Fuß, im Auto oder in der Luft.

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES



Ca. € 28,-
22. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller’s Tales
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Die DVD muss beim Spielstart im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knuffige Animationen, bunte Effekte, beeindruckende Stadtkulisse
Sound: Der Original-Soundtrack der alten **Batman**- und **Superman**-Filme sorgt für Stimmung. Die deutschen Sprecher reichen nicht an ihre englischen Pendants heran.
Steuerung: In den Missionen mit Gamepad gut, aber in der offenen Spielwelt fliegt es sich schwammig. Karte und Kompass bieten zu wenig Übersicht. Die Tastaturbedienung ist hakelig, aber frei belegbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus für Kampagne und freies Spiel an einem PC (Splitscreen)
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2 GHz/Athlon X2 3800+, 1 GB RAM, Geforce 7800/Radeon 1950
Empfehlenswert: Vierkernprozessor mit 2,7 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800/ Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Sowohl Witze als auch Kämpfe sind kindgerecht. Die Plastikfiguren zerbrechen unblutig in Einzelteile.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während des Tests kam es zu einem Absturz; einmal fror das Spiel ein (siehe Motivationskurve). Beide Fehler ließen sich nicht reproduzieren.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr lustige Dialoge
- ➕ Spannende, wendungsreiche Story
- ➕ Offene Spielwelt mit vielen Extras
- ➕ Unterhaltsamer Koop-Modus mit Teamworkzwang
- ➕ Logisch aufgebaute Rätsel
- ➕ Spezialfähigkeiten der Charaktere werden gut und häufig genutzt.
- ➕ Gelungene Comic-Atmosphäre
- ➕ 60 spielbare Figuren
- ➕ Coole Rail-Shooter-Sequenzen
- ➖ Unpräzise Flugsteuerung
- ➖ Mäßige Karte, nutzloser Kompass
- ➖ Keine interessanten Nebenaufträge
- ➖ Schwache deutsche Sprecher
- ➖ Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad
- ➖ Kamera bei Sprüngen unvorteilhaft

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**



Grafisch schlicht, aber spielerisch vielseitig: Das Fantasy-Sammelkartenspiel **Magic: The Gathering** besticht auch in der neuesten, digitalen Edition durch spielstarke Originalkarten.

Im neu integrierten Planechase-Modus sorgen spezielle Karten mit Effekten, die alle Spieler einer Partie betreffen, für unterhaltsame, teils chaotische Folgen.

Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013

Von: Viktor Eippert und Stefan Weiß

Egal ob Sammelkarten-Neuling oder Magic-Profi: Die dritte PC-Umsetzung der berühmten Sammelkarten-Reihe bietet allen etwas!

Im Bereich der Sammelkartenspiele ist **Magic: The Gathering** so etwas wie die Lutherbibel während der Reformationszeit. Das 1993 von Richard Garfield erdachte Spielkonzept machte diese Art von Spiel auf der ganzen Welt salonfähig und begeistert bis heute Millionen von Spielern. Jedes andere Sammelkartenspiel baut seitdem auf dem Grundgerüst auf und selbst eigene Profi-Ligen mitsamt einer offiziellen, jährlichen Weltmeisterschaft hat **Magic** hervorgebracht! Die Faszination dahinter rührt aus der Mischung aus Zusammenstellung völlig eigener Kartendecks und taktischen Duellen gegen die Decks anderer Spieler. Um die Fans bei der Stange zu halten, veröffentlicht Wizards of the Coast jedes Jahr eine neue Karten-Edition und erweitert das Regelwerk um neue Fähigkeiten oder Kartensorten sowie komplett neue Spielmodi.

Klar, dass so ein erfolgreiches Spielkonzept im digitalen Zeitalter nicht lange dem PC fernbleibt. Seit drei Jahren veröffentlicht Wizards of the Coast immer parallel zur neuesten Edition ein passendes PC-Spiel über Steam. So nun auch **Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013**. Wie beide Vorgänger bietet **Magic 2013** eine gute Kampagne, die sich um die neuen Decks dreht und mehrere Spielmodi beinhaltet. Und dank originalgetreuer Karten, Illustrationen und Spielregeln kommt viel Atmosphäre auf.

Zwischen den typischen Eins-gegen-eins-Duellen locken optionale Kämpfe, sogenannte Begegnungen. Das Besondere: Der KI-Gegner verfolgt dabei ein festes Muster von Spielzügen, ohne auf sämtliche Regeln achten zu müssen. Dadurch entstehen besondere Situationen, die den Spieler dazu anregen, um die Ecke zu denken. Getüftelt wird auch wieder bei den bereits aus den Vorgänger-Spielen bekannten Herausforderungen. Dort stellt einen das Spiel vor eine fest vorgegebene, scheinbar aussichtslose Spielsituation, die es innerhalb eines einzigen Zuges zu lösen gilt. Echt klasse: Die Herausforderungen sind stets um die Besonderheiten und Neuerungen der neuen Karten-Edition gestrickt. So erlernt man spielerisch geeignete Konterkarten für bestimmte Situationen und hat zeitgleich ein richtig knackiges Rätsel vor sich.

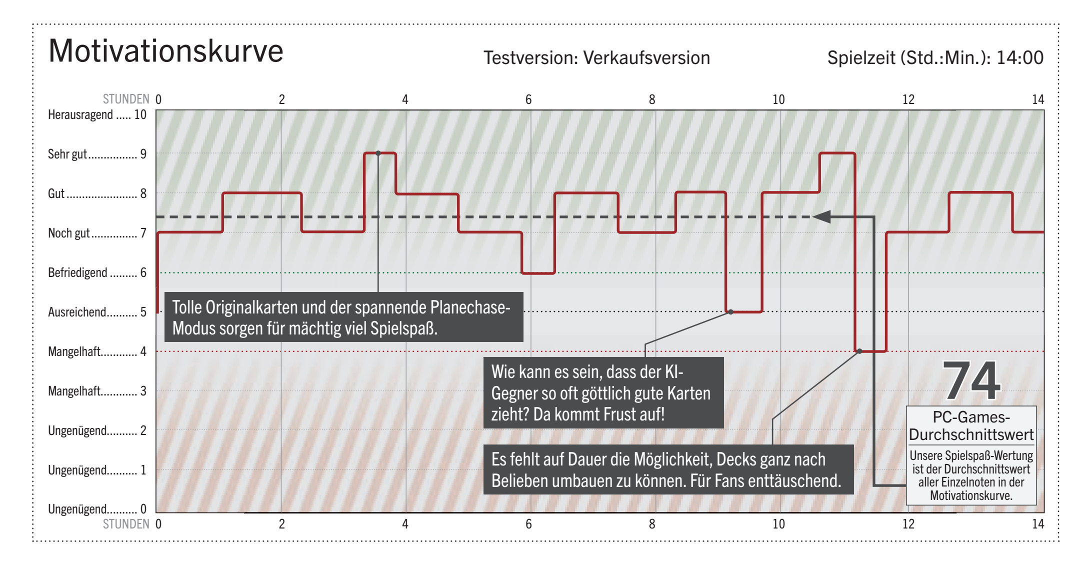
Ganz neu ist der Planechase-Modus, der bereits 2009 sein Debüt in Papierform feierte und das grundlegende Spielkonzept mit Weltenkarten bereichert. Diese neutralen Karten symbolisieren verschiedene Orte im **Magic**-Universum und verfügen über enorm mächtige Eigenschaften, die für alle Spieler gleichermaßen gelten. Per Würfelwurf



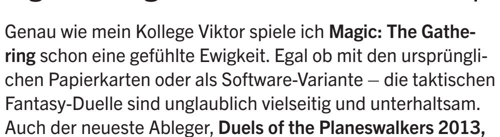
Beim Kämpfen in **Magic** kommt es darauf an, seine Karten effektiv einzusetzen. Schön: Die digitale Umsetzung ist dabei absolut regeltreu.



Kurze, mäßig animierte Zwischensequenzen stellen die verschiedenen KI-Gegner, die Planeswalker, vor. Nett, aber unspektakulär.



MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen – das digitale **Magic** bietet vieles wie die Papiervorlage."

Genau wie mein Kollege Viktor spiele ich **Magic: The Gathering** schon eine gefühlte Ewigkeit. Egal ob mit den ursprünglichen Papierkarten oder als Software-Variante – die taktischen Fantasy-Duelle sind unglaublich vielseitig und unterhaltsam. Auch der neueste Ableger, **Duels of the Planeswalkers 2013,** versprüht durch und durch pures **Magic**-Feeling. Top-Karten und eine stets eiskalt berechnende KI sorgen für spannende Matches. Allerdings zieht der KI-Gegner oft einfach zu gut, zu perfekt. Daher bevorzuge ich die Mehrspielerpartien mit echten Menschen gegenüber dem Solomodus. Insgesamt bietet **Duels of the Planeswalkers 2013** einen hübschen Einstieg in die bunte Sammelkartenwelt von **Magic**.

kann zudem eine weitere Sondereigenschaft der aktuellen Welt aktiviert werden oder es wird eine neue Weltenkarte vom Stapel gezogen. Darüber hinaus befinden sich im Ziehstapel sogenannte Phänomene, die heftige Einzeleffekte auslösen, etwa die Zerstörung sämtlicher Kreaturenkarten. Das sorgt einerseits für sehr viel Dynamik, andererseits rückt der Glücksfaktor damit wesentlich stärker ins Zentrum.

Bei alledem achten die Entwickler tunlichst darauf, auch Neulingen die Chance zu geben, ins **Magic**-Universum einzutauchen. Der grundlegende Spielablauf sowie die wichtigsten Regeln werden verständlich in einem optionalen Tutorial erläutert. Sondereigenschaften von Karten kann man jederzeit komfortabel direkt im Duell nachlesen und eine Hinweisfunktion gibt Anfängern auf Knopfdruck einen Tipp beim Ausspielen der nächsten Karte. Frust gibt es dennoch ab und an. Schuld daran hat das mitunter unglaubwürdig gute Kartenziehglück der KI.

Eingefleischten Magic-Fans dürfte ein ganz anderer Punkt sauer aufstoßen. Wie erwähnt, beruht die Faszination von **Magic** zu einem wesentlichen Teil auf der Zusammenstellung eigener Kartendecks. Und genau das fehlt in **Magic 2013**! Man kann die vorgefertigten Decks zwar umstrukturieren (und selbst das ist eingeschränkt), aber ein komplett neues Deck aus den im Spiel verfügbaren Karten zusammenzubasteln ist tabu. Diese völlig unverständliche Designentscheidung ist umso bitterer, da **Magic 2013** die Faszination hinter dem Sammelkartenspiel ansonsten wirklich gut einfängt und besonders im Mehrspielermodus seine Trumpfkarten ausspielt – und das bei einem vorbildlichen Preis-Leistungs-Verhältnis. ❑

MEINE MEINUNG |

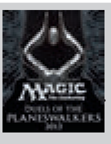
Viktor Eippert



„Gute Umsetzung mit einem groben Schnitzer"

Meinen ersten Kontakt mit **Magic** hatte ich – wie viele Gleichaltrige – während meiner Schulzeit. In Freistunden oder nach Schulschluss packten wir oft unsere Decks aus, spielten ein paar Duelle, feilschten um seltene Karten (sogenannte Rares) oder diskutierten einfach über Strategien. **Magic 2013** fängt den Charme und die Faszination der Sammelkarten-Vorlage bereits gut ein – speziell im Mehrspielermodus. Aber dennoch ist ein **Magic**-Spiel ohne frei erstellbare Decks wie ein Cabriolet mit kaputtem Sonnenverdeck – es funktioniert zwar, man hat aber spürbar weniger Spaß damit.

MTG: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013



Ca. € 9,-
20. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Stainless Games
Publisher: Wizards of the Coast LLC
Sprache: Mehrsprachig (auch Deutsch)
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dezente Grafiken mit typischem **Magic**-Flair
Sound: Unaufdringliche und stimmige, aber abwechslungsarme Soundunterrmalung
Steuerung: Nach wie vor sehr konsolenlastig, zum Glück gibt es eine Drag&Drop-Funktion für die Maus.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Jeder gegen jeden, Zwei gegen zwei, Planechase-Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): P4 2,0 GHz, AMD Athlon XP 2100+, Geforce 310, Radeon HD 2600 PRo, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Das Sammelkartenspiel setzt auf klassische Fantasy mit entsprechender Monsterdarstellung. Bluteffekte treten nur dezent im Kampf auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Version lief stabil und ohne Abstürze. Allerdings sorgte ein Fehler beim Speichern eines Spielstands in der Steam-Cloud für Ärger.

PRO UND CONTRA

- ✚ Erlaubt einen feinen Einstieg in die Welt des Sammelkartenspiels
- ✚ Tolle Karten und Decks sorgen für abwechslungsreiche Partien
- ✚ Der neue Planechase-Modus garantiert spannende Überraschungen in den Matches.
- ▬ Die Zufallsroutine beim Ziehen der Karten fällt bei der KI oft unglaubwürdig gut aus.
- ▬ Einige Kartentexte sind fehlerhaft oder verbuggt dargestellt.
- ▬ Kein Overlord-Modus
- ▬ Die Möglichkeit, eigene Decks zu bauen – ein Kernelement für **Magic**-Spieler – ist auch in der 2013er-Edition nur stark eingeschränkt verfügbar. Schade!

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Rebellion enthält auch alle Inhalte früherer Add-ons. Hier bekämpfen wir eine Raumbasis, die erst mit der Entrenchment-Erweiterung ins Spiel fand.

Sins of a Solar Empire: Rebellion

Von: Felix Schütz

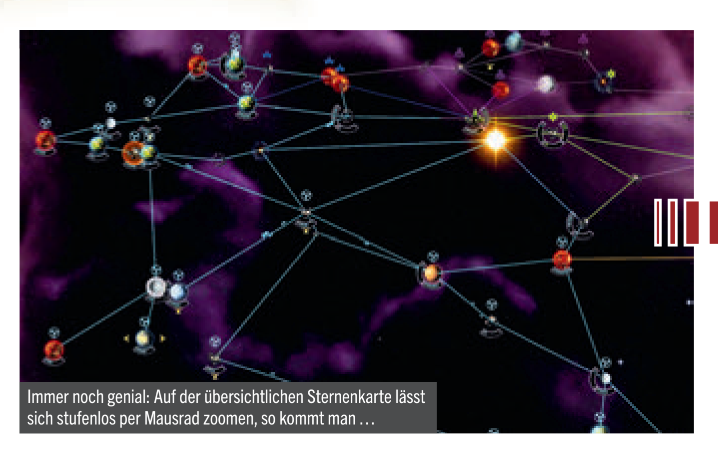
Sternenkrieg Reloaded: Ironclad peppt seinen Strategie-Hit auf.



Eine treue Fangemeinde, viel Kritikerlob, zig Awards und gute Verkaufszahlen – **Sins of a Solar Empire** erfreut sich seit seinem Release (Februar 2008) großer Beliebtheit, und das zu Recht: Das Weltall-Echtzeitstrategiespiel zählt immer noch zum Besten, was man im Genre finden kann. Entwickler Ironclad wertete das Spiel bereits mit den Mini-Add-ons **Entrenchment** (Februar 2009) und **Diplomacy** (Februar 2010) auf. Nun endlich ist die dritte Erweiterung **Rebellion** erschienen, die aber erstmals eigenständig lauffähig ist. Bedeutet: **Rebellion** bringt nicht nur neue Verbesserungen, sondern liefert auch gleich das Hauptspiel und sämtlichen Content der ersten beiden Erweiterungen mit.

Das fordernde Spielprinzip von **Sins of a Solar Empire** bleibt unverändert, **Rebellion** fügt nur Detailverbesserungen hinzu. Für alle, die das Original-Spiel nicht kennen: In **Sins of a Solar Empire** übernehmen Sie die Kontrolle über ein Alien-Volk und versuchen, in Echtzeit die Galaxie-Karte zu erobern, die sich wunderbar stufenlos zoomen lässt. Zunächst schicken Sie Späher aus, erkunden so neue Sternensysteme und beginnen dann damit, die entdeckten Welten mit Kolonieschiffen zu besiedeln. Dazu sammeln Sie Ressourcen, errichten Industrie und Verteidigungsanlagen, bauen eine Wirtschaft auf. In herrlich verzweigten Forschungsbäumen schalten Sie neue Technologien frei, so legen Sie Ihre langfristige Strategie fest. Kämpfe lassen sich jedoch nie vermeiden: In den Schlachten kommen Dutzende Jäger, Kreuzer und mächtige Großkampfschiffe zum Einsatz – unübersichtlich, aber sehenswert! Da eine Partie in **Sins of a Solar Empire** locker mehrere Stunden in Anspruch nehmen kann, kommt trotz des Echtzeit-Gameplays kaum Hektik auf.

Den größten Schwachpunkt des Hauptspiels beseitigt auch **Rebellion** nicht: Eine Solo-Kampagne fehlt nach wie vor, Sie bestreiten also


Immer noch genial: Auf der übersichtlichen Sternenkarte lässt sich stufenlos per Mausrad zoomen, so kommt man …


… blitzschnell an Planeten und Schiffe heran und kann bei Bedarf genaue Order geben. Ein tolles Interface!

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Trotz weniger Neuerungen: Wer fordernde Weltall-Strategie mag, darf wieder sündigen."

Keine Frage: **Rebellion** wertet das Urspiel zwar ein wenig auf, doch für meinen Geschmack hätten es ruhig mehr Neuerungen und Ideen sein dürfen. Die paar neuen Einheiten und Änderungen sind zwar willkommen, für 30 Euro hatte ich jedoch mehr erwartet – vor allem eine Kampagne ist nach all den Jahren doch wirklich überfällig! Wie so oft zählt am Ende aber nicht der Verkaufspreis, sondern der Spielspaß – und den gibt's hier im Überfluss. **Sins of a Solar Empire** ist von zeitloser Qualität: Die tolle Spielbarkeit, das clevere Interface, die vielen Forschungen und Taktiken, die ausgedehnten Echtzeit-Matches ohne unnötige Hektik – das ist fordernde Wohlfühl-Strategie, die mich seit Jahren begeistert.



Die neuen Großkampfschiffe der Titanen-Klasse (Bildmitte) sind gigantisch – rechts daneben zum Vergleich ein winziges Kommandoschiff der alten Generation. Titanen sind zwar effektiv, aber nicht übermächtig – das Balancing ist gut und fair.

Skirmish-Partien gegen die gute KI oder schlagen sich durch ausgedehnte Mehrspielerpartien.

Rebellion erweitert dieses Konzept nur um wenige Änderungen, doch die krempeln die Spielbalance gehörig um. So werden die drei bekannten Rassen TEC, Vasari und Advent durch sechs Fraktionen ersetzt, die unter anderem neue Forschungsoptionen bieten. Jede von ihnen kann zudem eine neue Schiffsklasse bauen: die gigantischen Titanen-Schlachtschiffe, die zwar verdammt teuer sind, es dafür aber mit einer kleinen Flotte aufnehmen können. Hinzu kommen einige frische Schiffstypen und ein neu abgestimmtes Balancing für alle Einheiten. Das exzellente Interface ist unverändert, ein Glück! Ironclad hat stattdessen die Grafik-Engine ein wenig aufgemöbelt. Doch in der Praxis fällt das kaum auf – das Spiel sieht gut aus, mehr aber auch nicht.

Wer das Original nicht kennt, sollte zugreifen: Rebellion macht ein tolles Spiel ein gutes Stück runder, ist eigenständig lauffähig und bietet zudem alle früheren Inhalte. Wer aber schon das Hauptspiel (etwa in der **Trinity**-Version) besitzt, dürfte angesichts des hohen Preises enttäuscht sein über die wenigen Neuerungen. Das wirkt sich natürlich nicht auf den Spielspaß aus, aber vielleicht beeinflusst es Ihre Kaufentscheidung. ❑

KAUF & START

Rebellion ist als Download über Steam, Gamestop und Gamefly erhältlich. Zudem gibt's eine limitierte Collector's Edition (ca. 60 Euro) auf www.sinsofasolarempire.com. Eine Boxed-Fassung für den Einzelhandel ist nicht geplant. Tipp: Falls Sie das alte Hauptspiel **Sins of a Solar Empire** besitzen, können Sie beim Kauf von **Rebellion** 10 Dollar (etwa 8 Euro) sparen, wenn Sie das Spiel über die offizielle Website erwerben. Achtung: Zum Aktivieren des Spiels benötigen Sie nicht nur einen Steam-Zugang, sondern zusätzlich auch einen kostenlosen Account beim Publisher Stardock (www.stardock.com/games).



Die drei alten Völker werden durch sechs Fraktionen ersetzt – pro Rasse gibt's nun eine Loyalisten- und eine Rebellenseite.

Die ausufernden Forschungsbäume bieten Raum für zahllose taktische Möglichkeiten.

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION



Ca. € 30,-
12. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Irconclad Games, Stardock
Publisher: Stardock
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel setzt einen Steam-Zugang voraus, außerdem wird für die einmalige Online-Aktivierung ein Stardock-Account benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßig und stilvoll, der stufenlose Zoom erlaubt es, Schiffe und Gefechte aus nächster Nähe zu betrachten. Gegenüber dem Hauptspiel von 2008 aber kaum verbessert.
Sound: Nette Musik, mäßige Effekte
Steuerung: Erstklassiges, cleveres Interface – einfache Mausbedienung für Einsteiger, zig Hotkeys für Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Multiplayer über LAN oder bequem über Internet mit zig Optionen und Karten, obendrein gibt's einen Karten-Editor und eine Lobby.
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

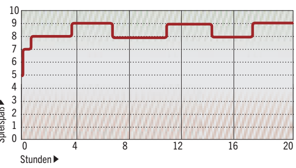
Minimum (Herstellerangaben): 2.2 GHz CPU, 1 GB RAM, Radeon X1650/Geforce 6800, Internetverbindung
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Intel Corei5/i7 oder ähnliche CPU, 4 GB RAM, Radeon X3000/Geforce 8000

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Raumschiffduelle und Planetenbombardements sind die einzige Kampfdarstellung. Kein Blut, keine Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.03.4243
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Die Steam-Version lief fehlerfrei und stabil. Durch die vielen Optionen und Strategien bietet das auf Mehrspielerpartien ausgelegte **Rebellion** nahezu grenzenlosen Wiederspielwert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierender Spielablauf
- ➕ Enorme taktische Tiefe
- ➕ Sehr gutes Interface
- ➕ Viele Forschungsoptionen
- ➕ Gute KI in Einzelspieler-Partien
- ➕ Sehr hoher Wiederspielwert
- ➖ Keine Story, keine Solo-Kampagne
- ➖ Wenig Neuerungen, happiger Preis
- ➖ Grafisch kaum verbessert

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**

Der Hauptbildschirm von **Endless Space**: die Sternenkarte. Hier geben Sie Flottenkommandos und navigieren durch die Sternensysteme. Die farbigen Kreise geben den Einflussbereich eines Volkes an.

Industrie, Forschung, Finanzen und vieles mehr – in der aufgeräumten Planetensystem-Ansicht werden alle wichtigen Entscheidungen getroffen.

Endless Space

Von: Felix Schütz

Mit großer Unterstützung der Community bringt Amplitude Studios sein Strategie-Debüt zur Reife.

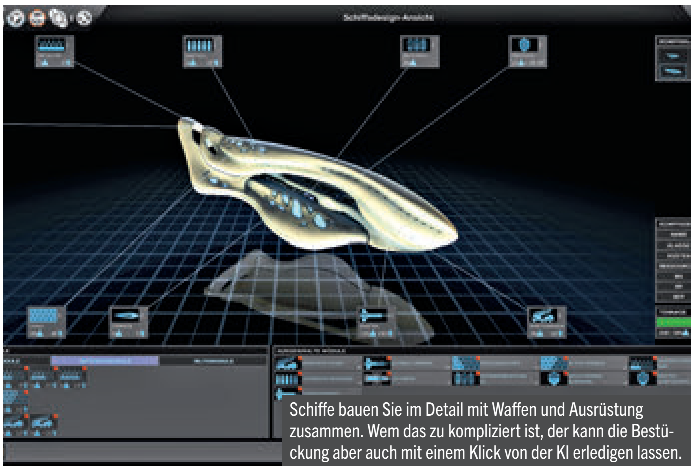
Games2Gether – so heißt das Konzept, das der französische Entwickler Amplitude Studios für **Endless Space** ins Leben gerufen hat. Die Idee dahinter ist simpel: Schon vor Release hat Amplitude sein Erstlingswerk unters Volk gebracht. Vorbesteller bekamen Zugang zu Alpha- und Beta-Versionen, konnten Feedback an die Entwickler geben, Features bewerten oder vorschlagen und sich so in den Entwicklungsprozess einbringen. Das Ergebnis: ein rundenbasiertes Weltall-Taktikspiel in der Tradition von **Master of Orion 2**.

Endless Space wagt keine Experimente und verzichtet wie so viele Vertreter dieses Genres auf eine Handlung. Stattdessen gibt's Skirmish-Partien gegen die KI oder ausufernde Mehrspielermatches für bis zu acht Spieler. Am Anfang steht die übliche Rassenwahl. Das Angebot ist gut gemischt, jedes Volk begünstigt eine bestimmte Spielweise: Manche Parteien können etwa besser siedeln, andere brillieren in der Forschung oder haben Vorteile beim Raumschiffbau. Prima: Wer mag, kann sich aus zig Attributen auch ein eigenes Volk zusammenstellen.

Abgesehen von den unterschiedlichen Werten tut die Völkerwahl aber atmosphärisch nichts zur Sache – es gibt keine individuelle Story und selbst Sprachausgabe suchen Sie vergebens. Und da man die meiste Spielzeit genretypisch in Menüs verbringt und dabei kaum optisches Feedback bekommt, fällt die Atmo-



Nicht alle Menüs sind so schick wie dieser Diplomatiebildschirm, doch insgesamt ist der Look gut gelungen. Das Interface lässt derzeit aber noch so manches Detail vermissen.



Schiffe bauen Sie im Detail mit Waffen und Ausrüstung zusammen. Wem das zu kompliziert ist, der kann die Bestückung aber auch mit einem Klick von der KI erledigen lassen.



Solche „Spielkarten“ schaltet man im Forschungsbaum frei. Sie bieten Vorteile für die jeweilige Kampfrunde, allerdings gibt es für jede Karte auch einen Konter. Am Ende entscheidet die Stärke der Schiffe und die Kartenwahl über den Sieg.

Kämpfe bestehen aus drei Runden, eine für Langstreckenwaffen, eine für mittlere Distanzen und eine für Nahkampf. Für jede Runde wählen die Kontrahenten eine Karte aus. Danach läuft das Gefecht automatisch ab.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Ein gutes Erstlingswerk – nicht frei von Schwächen, aber trotzdem motivierend.“

Ich habe **Endless Space** seit der Alpha-Version intensiv gespielt und dabei zahllose Stunden Schlaf eingebüßt – das „Nur noch eine Runde“-Prinzip greift bei mir mit voller Wucht. Besonders die zunehmende Komplexität beim Wirtschaften, Forschen und Siedeln gefällt mir gut – zu Beginn einer Partie ist alles noch schön übersichtlich, doch je weiter man kommt, desto kniffliger wird's. Dass die Kämpfe aber so öde ausfallen, überrascht mich – man hätte sicher ein cooles, spannendes Taktik-Kartenspiel implementieren können, doch in seiner jetzigen Form hat das schlichte Kampfsystem keinen Biss. Auch das schicke Interface könnte mehr Arbeit vertragen, vor allem ein komfortabler Flottenmanager auf der Sternenkarte wäre mir willkommen. Alles in allem ist **Endless Space** (noch) keine Konkurrenz für **Ascendancy** & Co. – aber es ist auf einem guten Weg dorthin.

sphäre nur durchschnittlich aus. Immerhin, die Menüs sind hübsch und auch die Sternenkarte sieht stilvoll aus. Ohnehin wichtiger als der Look ist aber die Bedienbarkeit: Generell ist das Interface von **Endless Space** durchdacht und gelungen, die meisten Infos sind schnell erfasst. Im Detail vermisst man aber einige Komfortfunktionen, etwa eine bequeme Schiffsübersicht auf der Sternenkarte oder ein Hinweissystem, das vor Invasionen oder Missmanagement warnt. Da sollte Amplitude nachbessern.

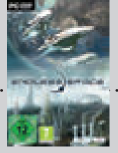
Inhaltlich macht das Spiel aber vieles richtig. Runde für Runde schicken Sie Späher und Siedlungsschiffe aus, erobern Planetensysteme und bauen eine Wirtschaft auf. Das ist deutlich komplexer als etwa in **Sins of a Solar Empire** (siehe Seite 80) und verlangt sorgfältige Planung. Planeten haben beispielsweise verschiedene Eigenschaften: Eiswelten eignen sich gut für die Forschung, doch frierende Siedler sind von Natur aus unzufrieden. Lavawelten hingegen bieten starke Industrie-Boni, taugen aber nicht für Bevölkerungswachstum. Das Jonglieren mit solchen Werten ist motivierend und gewinnt weiter an Tiefe, sobald Sie den Steuersatz festlegen oder Planeten mit wichtigen Upgrades ausstatten, die Ihre ganze Bilanz durcheinanderbringen können.

Die KI reagiert empfindlich darauf, wenn Sie zu nahe an deren Grenzen siedeln oder aggressiv Ihr Militär ausbauen. Im schlimmsten Fall schließen Ihre Gegner ein Bündnis gegen Sie, dazu gibt's ein simples Diplomatiesystem, das man nutzen kann, aber nicht muss. Hinzu kommt ein umfangreiches Forschungssystem: Vier Bäume beinhalten zig Technologien für Waffen, Raumfahrt, Diplomatie, Industrie und Planetenverbesserungen. Das bietet reichlich taktische Tiefe, die Einsteiger vielleicht verschrecken, Profis aber ansprechen wird.

Kämpfe sind keine Stärke des Spiels. Sobald zwei Flotten aufeinandertreffen, können Sie das Ergebnis auswürfeln lassen oder aber Sie wählen die manuelle Gefechtsoption. Dann wechselt das Spiel in einen 3D-Kampfbildschirm, der die Schiffe in Großansicht zeigt. Hier wählen Sie drei von mehreren „Spielkarten“ aus – jede davon dient als Konter für eine Karte des Gegners. Beispiel: Sie wählen in der ersten Runde eine defensive Karte, die Langstreckenraketen abwehrt – falls der Gegner dann eine offensive Karte dieses Typs ausspielt, haben Sie in dieser Runde einen Vorteil. Dieses Schere-Stein-Papier-Prinzip ist aber auch schon alles, was Sie an Einfluss haben, ansonsten laufen die Kämpfe automatisch ab – nur die Stärke der Schiffe spielt neben den Karten eine Rolle. Allenfalls im Multiplayer hatte dieses schlichte Prinzip noch seinen Reiz, doch im Skirmish gingen wir schnell dazu über, das Gefecht auswürfeln zu lassen, damit wir uns wieder der Forschung und Planetenbesiedlung widmen können – denn das macht deutlich mehr Spaß.

Neben einer Download-Version, die seit dem 4. Juli über Steam erhältlich ist, wird **Endless Space** am 24. August 2012 auch als Retail-Version auf DVD erscheinen. Bis dahin wollen die Entwickler weiter an dem Spiel feilen und zusätzliches Feedback auswerten. Das Games2Gether-Projekt ist nämlich noch nicht vorbei – auch künftige Patches oder gar Erweiterungen sollen in Zusammenarbeit mit der Community entstehen. ❑

ENDLESS SPACE



Ca. € 30,-
4. Juli 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Amplitude Studios
Publisher: Amplitude/Iceberg Int.
Sprache: Deutsche Bildschirmtexte
Kopierschutz: Das Spiel verlangt einen Steam-Zugang und ist nach der Aktivierung an Ihren Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Menüs, stilvolle Übersichtskarte, maue 3D-Grafik in den Kämpfen – alles in allem okay.
Sound: Teils gute, teils nervige Musik. Praktisch keine Sprachausgabe, unauffällige Effekte.
Steuerung: Grundsätzlich gute Menüs, die aber noch mehr Infos geben sollten. Fummelige Schiffsauswahl. Die Steuerung lässt sich nicht anpassen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Privater und öffentlicher Online-Multiplayer. Zig Optionen und Siegesbedingungen, darunter auch Zeitbegrenzungen für Spielrunden.
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

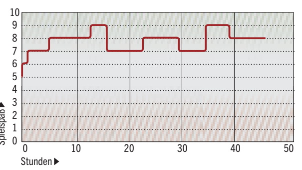
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, 256 MB DX9-Grafikkarte
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core i5/i7 oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX9-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Weltallkämpfe kommen ohne Gewaltdarstellung aus. Der Publisher rechnet mit einer USK-Freigabe ab 12 Jahren oder weniger.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Master 1.0.5
Spielzeit (Std.:Min.): 45:00



Nach der Alpha- und Beta-Phase testeten wir die fertige Steam-Fassung rund 40 Stunden lang. Es gab keine groben Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierender Spielablauf
- ➕ Umfangreiche Forschungsbäume
- ➕ Hübsches Menüdesign
- ➕ Taktisch fordernd
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➖ Öde Kämpfe
- ➖ Keine Story-Kampagne
- ➖ Interface mit Detailschwächen
- ➖ Atmosphärisch nur Mittelmaß

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**

Von: Peter Bathge

Teile und hüpfe: Das Indie-Projekt ermutigt Spieler zu kompromissloser Zerstörung.



Oft gilt es, mit dem Laser Wände zum Einsturz zu bringen oder Treppen aus dem Stein zu schneiden, um nach oben zu gelangen.

Per Enterhaken ziehen Sie Felsblöcke zu sich heran, um Abgründe zu überbrücken.

Das Spiel erzählt seine absurde Geschichte in unvertonten Dialogen mit Untertiteln. Das Ende lässt Raum für einen Nachfolger.

Tiny & Big: Grandpa's Leftovers



Der schlaksige Protagonist, sein Name ist ironischerweise Tiny (zu Deutsch: winzig), reibt sich den Kopf und blickt vorwurfsvoll nach oben. „Warum hast du den Stein nach mir geworfen?", fragt er seinen Bruder Big (zu Deutsch: groß), einen kleinen Kerl mit einer Unterhose auf dem Kopf. Ein blauer Schimmer, die Aura des magischen Wäschestücks, umgibt Big, als er mit triumphierender Miene antwortet: „Weil ich es kann."

Doch Tiny kann auch was. Sein Spezialgebiet: das Zerteilen von Steinen. Weil die fünf Levels fast komplett aus felsiger Architektur bestehen, steht es Ihnen frei, große Teile der Umgebung in zwei oder mehr Stücke zu zerlegen. Ausgestattet mit Laser, Raketen und Enterhaken lösen Sie auf diese Weise simple Verschiebepuzzles, um Abgründe zu überwinden und Türme zu besteigen.

Wer sich umschaut, entdeckt alternative Wege und gelangt an Sammelobjekte wie Steine oder Musikkassetten. Letztere schalten den tollen Soundtrack frei! Zuweilen stoßen Sie auf Geheimräume mit Spielautomaten. Damit starten Sie Zusatzlevels in nostalgisch grüner Game-Boy-Optik. Achievement-Jäger freuen sich über eine Fülle von Erfolgen.

So genial das Prinzip hinter dem Puzzle-Aspekt des Spiels ist, so unausgegoren ist die Umsetzung der Hüpfpassagen. Tiny stolpert immer wieder in den Tod, verfehlt bei Sprüngen die Kante um Millimeter oder wird von einem Felsen erschlagen. Das nervt, zumal die automatischen Speicherpunkte oft mehrere Minuten auseinander liegen.

Seit dem 29. Juni gibt es **Tiny & Big** auch als Retail-Fassung; Die 15 Euro teure Packung enthält neben dem Spiel ein Poster, zwei Postkarten und mehrere Wallpaper. ❑

MEINE MEINUNG |

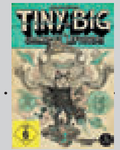
Peter Bathge



„Ein kesses Debüt ohne den rechten Schliff"

Tiny & Big ist das **Anti-Minecraft**: Statt Welten zu erschaffen, zerlege ich sie. Tolle Idee! Die unpräzisen Bewegungen des Helden treiben mich aber zur Weißglut: Wenn die Spielfigur wieder mal in den Tod stürzt oder von einem Felsen erschlagen wird, besänftigen mich auch die amüsante Geschichte und der schöne Zeichenstrickstil nicht mehr. Wer viel Geduld besitzt, tut dennoch gut daran, die kreativen Entwickler (eine Gruppe Studenten aus Kassel) mit einem Kauf ihres Erstlingswerks zu unterstützen. Dann können sie es sich vielleicht auch leisten, mehr spielerische Abwechslung und Herausforderungen in den Nachfolger einzubauen.

TINY & BIG: GRANDPA'S LEFTOVERS



Ca. € 10,- (Download)
19. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Black Pants Game Studio
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Bei einem Kauf über Steam oder gog.com benötigen Sie ein Online-Konto. Die Ladenversion besitzt keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der handgezeichnete Look kaschiert gut die niedrige Polygonanzahl.
Sound: 18 starke Songs aus der Indie-Szene, gelungene Effekte
Steuerung: Sprünge sind unpräzise und führen oft zum Tod; manchmal fällt es schwer, Raketen exakt zu platzieren. Ansonsten funktioniert die Maus-Tastatur-Kombo tadellos.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

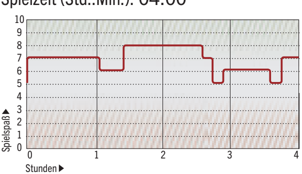
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo/Athlon X2 mit 2,4 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600/Radeon 2400

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die wenigen Kämpfe bestehen daraus, Big den Boden unter den Füßen wegzuschneiden. Harmlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Download-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 04:00



Bis auf gelegentliche Clipping-Fehler traten während des Tests keine Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Brillante Idee: Schneiden Sie sich Ihren eigenen Weg zum Level-Ende!
- ➕ Virtuoser Indie-Soundtrack
- ➕ Alle Werkzeuge sind nützlich und notwendig.
- ➕ Teils verschiedene Lösungswege
- ➕ Viele geheime Räume und Erfolge
- ➕ Ulkige Geschichte, sympathischer Held, irrer Gegenspieler
- ➖ Unpräzise Hüpfsteuerung
- ➖ Schlecht gewählte Speicherpunkte
- ➖ Teils unrealistische Physik
- ➖ Geringe spielerische und optische Abwechslung
- ➖ Der letzte Level ist extrem unübersichtlich gestaltet.
- ➖ Langweilige, zu simple Bosskämpfe
- ➖ Sehr geringe Spielzeit
- ➖ Keine echten Kopfnüsse

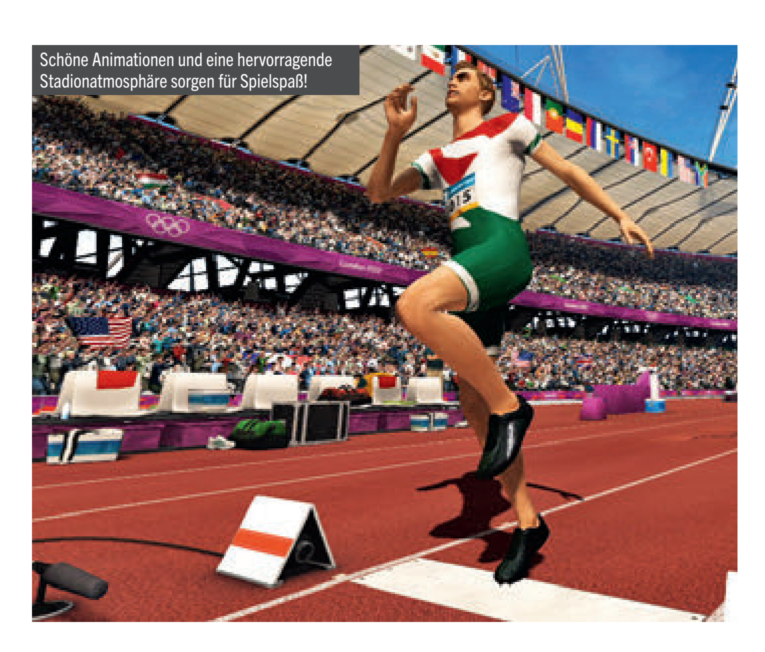
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG



Von: Uwe Hönig

Sega präsentiert mit dem offiziellen Videogame zu den Sommerspielen eine fast tadellose Allround-Sport-simulation.

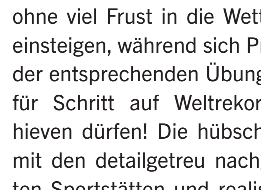


Schöne Animationen und eine hervorragende Stadionatmosphäre sorgen für Spielspaß!

London 2012

Sega hat sich in den letzten Jahren zum Haus- und Hoflieferanten für Videospiele mit Olympia-Thematik gemausert. Der Startschuss fiel dabei bereits 2008 zu den Sommerspielen in Peking: Neben dem Nintendo-exklusiven **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** hatte Sega mit **Beijing 2008** im gleichen Zeitraum auch eine ernsthafte Simulation veröffentlicht. Zwei Jahre später waren die Winterspiele in Vancouver dran und jetzt steht mit **London 2012** die nächste sportliche Großveranstaltung als Videospieladaption zur Verfügung. Diesmal wurden die Entwicklungsarbeiten übrigens von den Sega Studios Australia übernommen und offensichtlich ist dem Down-Under-Team ein prima Job gelungen!

Neben sportlicher Vielfalt und einer realistischen Stadionatmosphäre vermittelt **London 2012** dank der guten Steuerung per Gamepad ein gelungenes Spielgefühl. Bei unserem Test verrichtete jedoch nur der Xbox-360-Controller für Windows problemlos seinen Dienst! Natürlich lassen sich die Wettkämpfe auch mit Maus und Tastatur bestreiten, was die Jagd nach dem Sieger-Gold aber eher erschwert. Insgesamt ist es den Entwicklern gelungen, eine funktionierende Mischung aus Einsteigerfreundlichkeit und Anspruch zu kreieren. So können beispielsweise im Online- oder Party-Modus auch unerfahrene Teilnehmer direkt und ohne viel Frust in die Wettkämpfe einsteigen, während sich Profis mit der entsprechenden Übung Schritt für Schritt auf Weltrekordniveau hieven dürfen! Die hübsche Optik mit den detailgetreu nachgebildeten Sportstätten und realistischen Charakteranimationen wird durch eine passende Sounduntermalung samt (englischem) Kommentator ergänzt. **London 2012** sorgt demnach für Olympia-Feeling in den eigenen vier Wänden und dürfte Fans eine ganze Weile beschäftigen! ❑



MEINE MEINUNG |

Uwe Hönig





„Partytauglicher Olympia-Simulator!"

Die bisherigen Sega-Games zu den Olympischen Spielen waren nicht schlecht, aber so richtig wollte der Funke nicht überspringen. Bei **London 2012** sieht das Ganze schon besser aus, denn durch die sogenannten Neustarttickets können verpatzte Wettbewerbe noch mal in Angriff genommen werden, was sich motivierend auf den Spielablauf auswirkt. Abgerundet wird das umfangreiche Sportpaket durch einen Online-Modus für bis zu acht Teilnehmer und den mit witzigen Minispielen gespickten Party-Modus. Im Gegensatz zur Konsolen-Olympiade fehlt bei der PC-Version die optionale Bewegungssteuerung. Kein großer Verlust, solange Sie über einen Xbox-360-Controller für Windows verfügen!

Bereits während der Ausführung des Speerwurfs gibt's Infos zur Performance!

Wiederholungen Ihrer Aktionen werden im Stil einer TV-Übertragung präsentiert!

LONDON 2012

Ca. € 35,-
29. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportsimulation
Entwickler: Sega Studios Australia
Publisher: Sega
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Bei der Erstinstallation ist eine Aktivierung per Steam fällig. Anschließend funktioniert das Spiel auch ohne Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Optik mit originalgetreu umgesetzten Schauplätzen und authentischen Sportleranimationen
Sound: Gute Kommentatoren und atmosphärische Stadion-Sounds
Steuerung: Wenig Einsteiger-Frust und genügend Spielraum für Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Globaler Mehrspielermodus mit Bestenlisten inklusive realem Nationen-Wettbewerb, bei dem gewonnene Medaillen das eigene Land vorwärtsbringen
Zahl der Spieler: 1 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

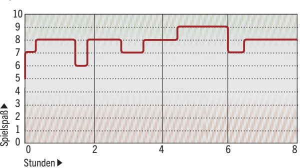
Minimum (Herstellerangaben): Vierkernprozessor mit 2,4 GHz, 2 GB RAM (Vista/7: 4 GB RAM), Grafikkarte mit 512 MB RAM (Geforce 8800 GT oder besser), 10 GB Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Selbstverständlich ist das Sportspiel gewaltfrei und ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Während des Tests gab es keine Abstürze. Lediglich in puncto Gamepad traten Probleme auf, da das Spiel leider kein anderes Eingabegerät als den Xbox-360-Controller für Windows akzeptieren wollte.

PRO UND CONTRA

- \+ Ansprechend gestaltete Original-Sportstätten und schöne Präsentation im Stil einer TV-Sendung
- \+ Äußerst spaßiger Party-Modus
- \+ Ausgefeilte und motivierende Steuerung (per Gamepad!)
- \+ Erstmals mit gelungenen englischen Live-Kommentaren
- − Von den rund 45 Disziplinen im Spiel bleiben durch Doppelungen nur etwa 30 Disziplinen übrig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

Von: Stefan Weiß

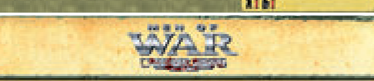
Spielerisch unverändert bestreitet ein Taktik-Veteran seine nächste Runde auf dem Schlachtfeld.



Altbackene Menüs und verzwickte Steuerung wie eh und je bei **Men of War** – für Einsteiger ein Graus.



Die Packung prahlt mit „ultrarealistischen Modellen", was angesichts solcher Texturen zum schlechten Witz gerät.



Mit öden Textwüsten versucht das Spiel, die Historie der Strafbataillone zu erzählen.

Men of War: Condemned Heroes

Krieg bleibt immer gleich" – dieses aus dem **Fallout**-Universum stammende Zitat ließe sich wunderbar als Stempel auf die Packungen der **Men of War**-Reihe drücken. Denn auch im fünften Teil des russischen Echtzeit-Taktik-Schwergewichts bleibt alles wie gehabt: Mit einer Handvoll Einheiten stürzen Sie sich in inhaltlich ordentliche, jedoch bockschwere Gefechte gegen einen schier übermächtigen Gegner.

Nach dem Dschungelabenteuer Men of War: Vietnam (2011) kämpfen Sie nun an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs. In 19 Missionen, aufgeteilt in vier Kampagnen und Bonusaufträge, erleben Sie Gefechte aufseiten russischer Strafbataillone, die Stalin seinerzeit etablierte, um damit wichtige Schlachten zu bestreiten. Gefechte wie die bei Volyn in der Ukraine (1942) oder die für die Ostalliierten so wichtige Operation Bagration (1944) stehen dabei im Mittelpunkt des Spiels.

So unverbraucht diese Schauplätze des Zweiten Weltkriegs im Strategie- und Taktik-Genre auch sind, fühlt man sich spielerisch mit längst bekannter Kost konfrontiert. Sowohl die für die Reihe typische, überfrachtete Steuerung, die leidigen Frustmomente und die öde Präsentation historischer Daten in Form einer textlastigen Enzyklopädie sind nervig. Auch die grafisch inzwischen völlig veraltete Engine führt in den Missionen zu einem faden Beigeschmack. Stets hat man das Gefühl, die Spielreihe trete auf der Stelle, es fehlen frische Ideen oder Verbesserungen in Sachen Gameplay und Bedienung.

Taktisch fordert das Spiel hohe Ansprüche. Wem das genügt, der darf in stundendlanger Kleinarbeit mit seinen Einheiten tüfteln. ❑

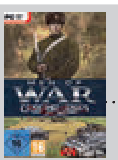
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Im Osten nichts Neues – schade!"

Ich spiele die **Men of War**-Reihe schon seit ihrem Vorfahren **Soldiers: Heroes of World War 2**. Die knüppelharten Missionen ließen mich stets fluchen und spornten mich gleichermaßen an. Auch **Condemned Heroes** sorgt für solche Gefühle. Doch was einerseits fesselt, lässt andererseits ein Gähnen aufkommen. Die Einheiten stellen nicht mehr als Schachfiguren dar, die man bei Bedarf opfert. Gut, das mag der historischen Vorlage entsprechen, trotzdem geht der Serie so langsam die Puste aus. Es braucht frische Ideen, meine Herren Entwickler. Da reicht es nicht, bloß neue Szenarien zu liefern.

MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES



Ca. € 28,-
1. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: 1C Softclub
Publisher: Peter Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom-Kopierschutz mit Aktivierungskey und Gamespy-Registrierung für den Onlinemodus

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Technik mit zwar ordentlich modellierten, aber schwach texturierten Einheiten
Sound: Ordentliche Soundeffekte, langweilige Musikuntermalung
Steuerung: Überfrachtet, sperrig – viele Hotkeys sind nötig, um Einheiten effektiv steuern zu können.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Flaggen-Spielmodi mit insgesamt 5 spielbaren Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

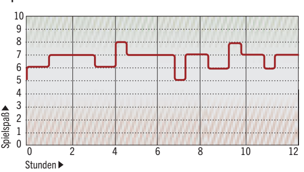
Minimum: Core 2 Duo E6550 oder vergleichbar, Geforce 8800 FX oder Radeon HD 3850, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Auf Bluteffekte verzichten die Entwickler weitestgehend. Soldaten geben Todesschreie von sich und laufen mitunter brennend umher, wenn sie vom Explosionsfeuer erfasst wurden oder wenn Fahrzeuge in Brand geraten sind.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Die Verkaufsversion lief während des gesamten Tests stabil. Abstürze gab es keine. Bugs zeigten sich mitunter im KI-Verhalten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unverbrauchte Szenarien/Schauplätze des Zweiten Weltkriegs
- ➕ In den Missionen sind vielfältige Taktiken und Vorgehensweisen möglich.
- ➕ Großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal geboten
- ➖ Inhaltlich schwach designte Missionen
- ➖ KI-Aussetzer sorgen für zu viele Frustmomente.
- ➖ Veraltete Technik und laue Präsentation trüben den Spielspaß

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**

Von: Marc Brehme

Dieses Episoden-Adventure aus Malaysia glänzt eher durch seine Sprachausgabe als durch Rätsel oder Technik.



In der skurrilen Welt leben Menschen und Zweitchancler – Mischwesen, bestehend aus humanen und mechanischen Komponenten.

Hoodwink

Michael Bezzle hat es nicht leicht. Der Held des Indie-Point&Click-Adventures **Hoodwink** ist in einer postapokalyptischen Zukunft hinter dem Mädchen seiner Träume her. Dabei stolpert der Kleinkriminelle von einem Kladderadatsch in den nächsten – was nicht nur an seiner Tollpatschigkeit liegt, sondern auch daran, dass er den Plänen des mächtigen Konzerns Unicorp im Weg steht.

Hoodwink spielt in einer fiktiven Zukunft in der Megastadt Global-01. Neben Menschen bewohnen auch sogenannte Zweitchancler die Stadt – Wesen, die halb Mensch, halb Maschine sind. So treffen Sie etwa auf Rubbish, der nun als Müllkübel sein Dasein fristet und bei einem Suizidversuch in einer Müllpresse stecken geblieben ist. Ob Michael seiner Bitte nach Müllpressen-Sterbehilfe nachkommt, verraten wir nicht. Wohl aber, dass wir seinen mechanischen Arm dazu benutzen konnten, einen Pilz von einer hoch gelegenen Stelle einzusacken, die vorher nicht erreichbar war.

In den leichten Rätseln besorgen Sie meist nur Gegenstände. Bei den wenigen Kombinationsrätseln pappt Ihnen das Spiel bereits den richtigen Gegenstand an den Mauszeiger. So etwa, wenn Sie eine Zigarre mit Streichhölzern anzünden müssen. Anspruch sieht anders aus. Das gilt auch für die Minispiele, in denen Sie beispielsweise herumflitzende Rosen oder Küchenschaben einfangen müssen. Das Ganze wäre nicht einmal so schlimm, wenn denn die Bedienung des Spiels ordentlich funktionieren würde.

Die Maussteuerung ist ungenau und hakelig. Häufig kommt es vor, dass Sie mühsam manuell durch die Location klicken müssen, weil die Wegfindung nicht funktioniert. Auch sind interaktive Objekte wie ein Aufzug, der Sie in die Slums bringt, kaum als solche erkennbar, was aufgrund der fehlenden Hotspot-Anzeige oft in überflüssige Sucherei mündet. ❑

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme



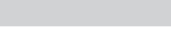
„Serienauftakt mit Hindernissen."

Der Cell-Shading-Look ist grundsätzlich recht hübsch, die Sprachausgabe gelungen … das war's dann aber auch schon. Wenn man nämlich mehr Zeit damit verbringt, Ausgänge und Laufwege zu suchen, als die wenigen und zu leichten Rätsel zu lösen, wird es ärgerlich. **Hoodwink** verliert vor allem durch seine mangelhafte technische Umsetzung Wertungspunkte. Das Spiel schafft es mit der ersten Episode nicht, den nötigen Spielspaß und die Spannung aufzubauen, um heiß auf die Nachfolger zu machen. Zumal diese noch in den Sternen stehen, wie uns das Studio verriet. Zwar arbeite man an Episode 2, wolle aber zunächst den Erfolg des Erstlings abwarten. Eine Preissenkung könnte diesem zuträglich sein …

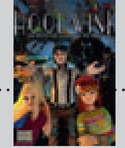


Oft hat Michael mit der schrillen Saffron zu tun. Sie hilft ihm, ein Verlobungsgeschenk zu besorgen.

In diesem Minispiel müssen Sie sechs Rosen für einen Blumenstrauß einfangen.



HOODWINK



Ca. € 13,- (US$ 15,-)
28. Juli 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: E-One Studio
Publisher: E-One Studio
Sprache: Englisch, mehrsprachige Untertitel, unter anderem deutsch
Kopierschutz: Accountbindung bei Origin, Weiterverkauf nicht möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Polygonarme Comicgrafik mit dürftigen Texturen und Cell-Shading-Optik. Die häufig vorkommende Unschärfe wirkt eher unprofessionell denn als bewusstes Stilmittel.
Sound: Passende, teils dynamische Musik, dafür stilsicher besetzte, individuelle Sprecher
Steuerung: Teils frustrierend ungenaue und hakelige Point&Click-Steuerung, keine Hotspot-Anzeige via Snoop-Key.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

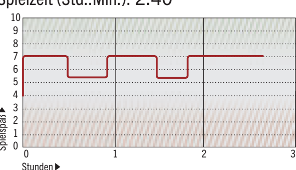
Minimum: 1 GHz CPU, 2 GB RAM (Win XP) bzw. 3 GB RAM (Vista/7), 4 GB Festplattenspeicher, Grafikkarte mit 512 MB RAM und Shader Model 3
Empfehlenswert: 3 GHz CPU, 4 GB RAM, 4 GB Festplattenspeicher, Windows 7 64-bit, Grafikkarte mit 1.024 MB RAM und Shader Model 4
Achtung: Das Spiel läuft nicht unter Windows 95/98/NT/2000!

JUGENDEIGNUNG

USK: nicht geprüft
Im Spiel gibt es comichaft überzeichnete Gewalt wie Schusswechsel und in Brand gesteckte Charaktere.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 2:40



Die Testversion lief problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute, atmosphärische Sprecher und passender Soundtrack
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade und Hilfefunktion enthalten
- ➕ Stimmige Comic-Grafik …
- ➖ … aber auch polygonarm und mit teils sehr dürftigen Texturen
- ➖ Mangelhafte Bedienung
- ➖ Speichersystem mit Checkpoints
- ➖ Kurze Spielzeit
- ➖ Teils Performance-Einbrüche und lange Ladezeiten
- ➖ Sprachausgabe und Zwischensequenzen nicht abbrechbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **67**

Von: Christian Weigel

Für Freizeitsportler nicht geeignet! Dieses Spiel ist eine echte Bergetappe.


Die schiere Masse an Zuschauern und Fahrern sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, während sich der Bandwurm des Hauptfelds keuchend die Serpentinen hinaufwälzt.

Le Tour de France: Saison 2012

Jedes Jahr schwingen sich durchtrainierte Männer in knapper Funktionskleidung auf ihre Räder, um als massiver Veloziped-Schwarm auf französischen Landstraßen an die Grenzen ihrer Konstitution zu gehen. Jedes Jahr erscheint passend dazu eine Radsportmanager-Simulation von Cyanide, mit der Interessierte den nervenzerreißenden Alltag im Profiradrennsport nachspielen können.

Beeindruckend ist vor allem, wie tief **Le Tour de France: Saison 2012** in seinem Kampagnenmodus ins Detail geht: Mit mehr Entscheidungen muss sich ein echter Radsport-Tycoon sicherlich auch nicht herumschlagen. Ständig trudeln Nachrichten im Posteingang ein. Das Trainingslager im Schwarzwald schickt eine Buchungsbestätigung, der Kader für den nächsten Renntag muss zusammengestellt werden, die Zuversicht des Sponsors hat einen Knacks erlitten und der Spitzenfahrer möchte mehr Geld. Nachdem wir alle E-Mails gelesen und bearbeitet haben, klicken wir zufrieden auf den Knopf für „nächster Tag", aber das Spiel weigert sich: Eine Fehlermeldung verkündet die kryptische Nachricht: „Etwas erfordert Ihre Aufmerksamkeit!" Aha, aber was denn? Wenn das Spiel uns doch bloß sagen würde, was es von uns will! Hier liegt eines der großen Probleme von **Le Tour de France**: Viele Schaltflächen sind nicht beschriftet oder haben keine Tooltips, was bei Anfängern zu Verwirrung führt.

Einsteigerfreundlichkeit stand auf der Prioritätenliste der Entwickler offenbar nicht sehr weit oben – genauso wie der Spielspaß. Die Rennen lassen sich zwar in Echtzeit anzeigen und kommen optisch sogar an das Niveau eines **Dirt 3** heran, wenn man ein paar Meter vom Monitor zurücktritt und die Lesebrille abnimmt, aber viele Interaktionsmöglichkeiten bieten sich hier nicht. Es ist sowieso schon eine Kunst, die eigenen Fahrer in der radelnden Herde aus bunten Helmen und engen Leibchen zu finden, und auf Anweisungen wie „sprinten", „beim Hauptfeld bleiben" oder „einen Schluck Wasser trinken" reagieren die Athleten nur unwillig. Fazit: Wer ein Profi-Radsportfan ist, kann die 68er-Wertung für bare Münze nehmen. Alle anderen, die nur am Rande an radelnden Recken interessiert sind, können getrost 40 bis 45 Punkte abziehen. ❑

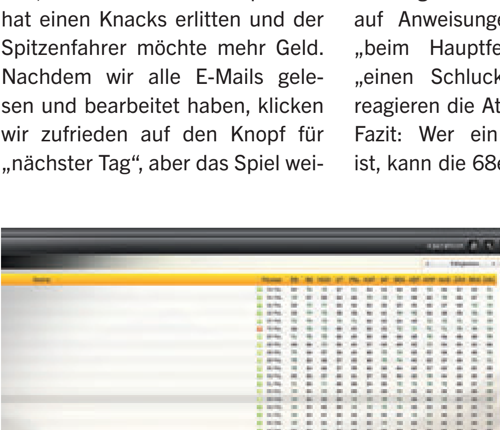
MEINE MEINUNG |

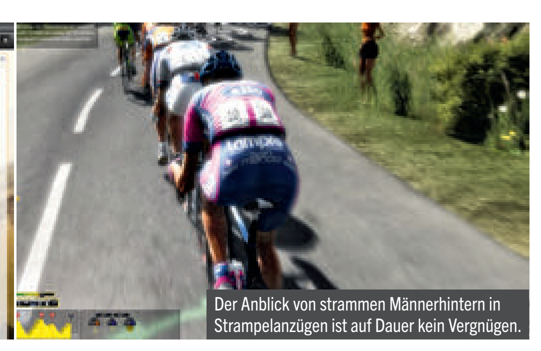
Christian Weigel



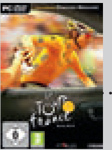
„Keine Chance für Amateure."

Le Tour de France: Saison 2012 ist eine bestürzend detaillierte Simulation des Profiradsports. Wie schon in den jährlich erscheinenden Vorgängern wurde an jedes noch so nichtige Detail gedacht – der Spielspaß bleibt dabei aber weit abgeschlagen auf der Strecke. Die Fahrer sind unpersönliche Collagen aus Leistungszahlen, die man als Manager nur als Listeneinträge zu sehen bekommt. Die Möglichkeit, die Rennen in Echtzeit und durchaus beeindruckender Grafik anzusehen, ist toll, aber nur für ein kleines Ründchen zwischendurch ist das Spiel viel zu komplex. Man muss schon in die Mysterien des Radsports eingeweiht sein, um hier Spaß zu haben.


So weit das Auge reicht: In den umständlichen Menüs lauern hinter den Tabellen nur noch weitere Tabellen.


Der Anblick von strammen Männerhintern in Strampelanzügen ist auf Dauer kein Vergnügen.

LE TOUR DE FRANCE: SAISON 2012



Ca. € 40,-
3. Juli 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Radsport-Manager
Entwickler: Cyanide
Publisher: Dtp entertainment AG
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel online aktivieren, danach können Sie auch ohne DVD im Laufwerk spielen. Insgesamt können Sie es auf drei Rechnern parallel aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Erschütternd eintönige Listen im Managermodus; die Rennen sind aber sehr ansehnlich präsentiert.
Sound: Annehmbare Rennkommentare; die Musik ist belanglos.
Steuerung: Fitzelige Menüs und fehlende Tooltip-Beschriftungen stören sehr.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Rennen, Online-Managermodus
Zahl der Spieler: Maximal 20

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

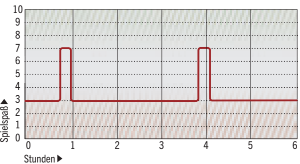
Minimum: Pentium 2,2 GHz/Athlon 2800+, Geforce 6600/Ati X700 mit 128 MB, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Le Tour de France ist eine harmlose Radsportveranstaltung, für Kinder und Heranwachsende ungefährlich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.2.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Das Spiel lief während der kompletten Spielzeit stabil, nur das Laden der Rennsequenzen dauerte übermäßig lange.

PRO UND CONTRA

- ➕ Irrsinnig tiefgründige und realistische Radrennsport-Simulation
- ➕ Schicke Rennsequenzen mit Hunderten von Fahrern
- ➖ Für Nichteingeweihte völlig ungeeignet
- ➖ Tabellen-Management mit dem Charme einer Kühlschrankfrontblende
- ➖ Das Interface wird bei hohen Auflösungen viel zu klein skaliert
- ➖ Ungenügend beschriftete Schaltflächen, fehlende Tooltips
- ➖ Wenig Veränderung zum Vorgänger aus dem Jahr 2011.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** 68



Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!
RAGE OF
STORMS
NEU!
KOSTENLOS!
SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.gratisonlinespielen.de

Von: Felix Schütz

Die wohl überflüssigste Fortsetzung des Jahres kann nicht mit dem betagten Hauptspiel mithalten.


Auch **Faith in Destiny** kombiniert Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen.

Spellforce 2: Faith in Destiny

Jowood mag zwar insolvent sein, doch der unruhige Geist des umstrittenen Publishers lebt weiter – in **Faith in Destiny**. Diese selbstständig lauffähige Erweiterung zu **Spellforce 2** – ein damals hübscher Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel, der 2006 von Phenomic entwickelt wurde – kann in kaum einer Hinsicht an das betagte Original anknüpfen.

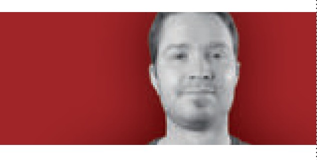
Faith in Destiny hat einen beschwerlichen Weg hinter sich: 2009 wurde es vom heute insolventen Publisher Jowood in Auftrag gegeben, später dann an Nordic Games weitergereicht und unter Leitung des unbekannten Entwicklerteams Mind Over Matter Studios zur zweifelhaften Reife gebracht. Nach fast drei Jahren ist das Projekt endlich fertig, doch das Warten hat sich nicht gelohnt: **Faith in Destiny** basiert auf Phenomics Hauptspiel von 2006, fügt ihm aber kaum etwas hinzu und fühlt sich eher wie eine umfangreiche Mod an und nicht wie ein vollwertiges Spiel, für das ein Hersteller 20 Euro verlangen könnte. Genau das tut er aber.

Das unveränderte Spielprinzip vermischt immer noch leicht zugängliche Echtzeitstrategie mit RPG-Elementen. Sie scheuchen eine Heldengruppe über weitläufige Karten, sprechen mit Charakteren, nehmen Quests an. Dann geht's raus in die Wildnis. Dort sammeln Sie Schätze, rüsten Ihre Truppe aus, lernen neue Zauber und Kampftalente. Dazwischen errichten Sie immer wieder Stützpunkte, sammeln Rohstoffe, bilden Einheiten aus, überrennen mit den Truppenmassen Ihren Gegner. Der Gameplay-Mix ist nach wie vor reizvoll, in vielen Belangen jedoch schlechter als im ergrauten Urspiel: Die Quests sind uninspiriert, die Dialoge langweilig und der Schwierigkeitsgrad schwankt stark. Eine neue Fraktion mit frischen Einheiten und Gebäuden fällt da kaum ins Gewicht. 10 bis 15 Stunden Spielzeit kann man für **Faith in Destiny** einplanen, die man aber auf insgesamt vier Karten verbringt – das ist nicht viel, außerdem fällt der Schluss enttäuschend aus. Hervorzuheben ist auch das unverschämt öde Tutorial, das mit seinem amateurhaften Sprecher viel Wiedersehensfreude verdirbt.

Auch an der Grafik-Engine wurde offenbar nichts verbessert: Was vor sechs Jahren noch toll aussah, ist im Jahr 2012 einfach unzeitgemäß – Texturen, Effekte, Animationen, das alles ist auf dem Stand von 2006. ❑

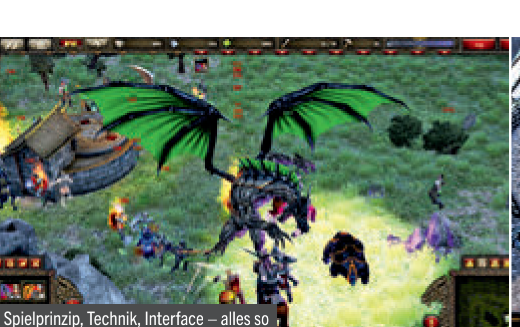
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Warum wurde das überhaupt entwickelt?"

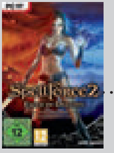
Spellforce 2 und das erste Add-on **Dragon Storm** haben schon ein paar Jahre auf dem Buckel, machen aber noch Spaß. **Faith in Destiny** hingegen ist ein überteuertes Add-on, das niemand braucht. Mir fallen nur zwei mögliche Arten von Käufern ein: Der erste kennt **Spellforce 2** bereits und ärgert sich nun über die lasche Story und den inhaltlichen Stillstand. Der zweite erlebt mit **Faith in Destiny** sein erstes Spiel der **Spellforce**-Reihe – und wird über die angestaubte Grafik und den mangelnden Tiefgang den Kopf schütteln. Beide Käufer haben eine Gemeinsamkeit: Sie werden enttäuscht sein.


Spielprinzip, Technik, Interface – alles so wie beim sechs Jahre alten Hauptspiel.


Die Story wird über spannungsarme Dialoge mit zweifelhaften Sprechern erzählt.



SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY



Ca. € 20,-
19. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Mind Over Matter Studios
Publisher: Nordic Games
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss einmalig über Steam aktiviert werden und ist dann an den Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grafisch identisch mit dem Urspiel von 2006: hübsche Tag-und-Nacht-Wechsel, schöne Vegetation. Der Rest ist jedoch arg veraltet.
Sound: Die Musik stammt teils aus dem Hauptspiel, es wurden aber auch neue Stücke komponiert – die klingen schlechter. Die deutschen Sprecher wirken oft unmotiviert, vor allem im einschläfernden Tutorial.
Steuerung: Solides, eingängiges Interface im Strategiemodus. Im RPG-Modus stören die träge Figurensteuerung und das umständliche Inventar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Multiplayer über LAN und Internet, 12 Karten, 3 Spielmodi
Zahl der Spieler: 6

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

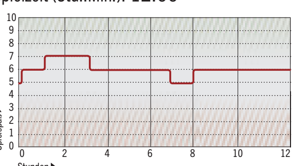
Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 mit 1,5 GHz, 2 GB RAM, Geforce 4
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Pentium 4 mit 2 GHz, 4 GB RAM, Geforce 6600 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel ist ungeschnitten und kommt ohne grobe Gewalteffekte aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion über Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Das Spiel lief im Test ohne nennenswerte Bugs. Ein Editor ist enthalten. **Spellforce 2** sowie das erste Add-on **Dragon Storm** werden nicht benötigt und sind auch nicht enthalten.

PRO UND CONTRA

- + Solider Mix aus RPG und Strategie
- + Komfortable Kämpfe dank bewährten Click-and-Fight-Systems
- − Mäßige, uninspirierte Quests
- − Schwache Handlung
- − Kampagne enthält nur vier Karten
- − Gelangweilte deutsche Sprecher
- − Grafisch nicht mehr zeitgemäß
- − Zu wenig Tiefgang für Strategen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **61**

Von: Marc Brehme

Die Macher von Gemini Rue sind zurück. Und liefern erneut ein gelungenes und spannendes Retro-Adventure ab.



War die Explosion im Labor wirklich ein Unfall? Oder steckte ein Attentat dahinter?

Resonance

Ein Reporter, der von Enthüllungsgeschichten lebt, eine Ärztin, die von Monster-Albträumen geplagt wird, ein raubeiniger Gesetzeshüter, der sich gern über Regeln hinwegsetzt, und ein Wissenschaftler, dessen Labor samt Chef in die Luft geflogen ist. Garniert mit Intrigen, Korruption, Überwachung und gefährlichen Waffen ist das der Stoff, aus dem das neue Retro-Adventure des Entwicklers Wadjet Eye Games gemacht ist.

Neben der cleveren Verknüpfung der anfangs unabhängigen Handlungsfäden der vier Charaktere ist vor allem das Rätseldesign in **Resonance** sehr gelungen. Allerdings dauert es einige Zeit, bis man sich an die Art und Weise gewöhnt hat, wie Gespräche geführt werden. In den Dialogen greifen Sie nicht nur auf vorgefertigte Zeilen, sondern auch auf das Langzeit- und Kurzzeitgedächtnis der jeweiligen Spielfigur zu. Im Langzeitgedächtnis werden markante, für den gesamten Spielverlauf wichtige Erinnerungen, etwa an Gespräche und Erlebnisse, abgelegt. Das Kurzzeitgedächtnis befüllen Sie selbst, indem Sie einfach Objekte in eine Liste hineinziehen und diese Themen dann in Gespräche einfließen lassen können. Das macht die Dialoge dynamischer und verleiht dem Rätseldesign mehr Tiefe. Dazu tragen auch die vier Charaktere bei, denn jeder von ihnen besitzt spezielle Fähigkeiten. Während Polizist Bennet etwa eher der Mann fürs Grobe ist und schon mal eine Stahlplatte anhebt, betätigt sich Journalist Ray als Hacker.

Zwischen den Charakteren dürfen Sie jederzeit wechseln, Gegenstände austauschen und Gespräche führen. Die Rätsel sind teils knackig schwer, bleiben aber immer fair. Und das, obwohl es – ganz retrotypisch – weder eine Hotspot-Anzeige noch eine Hilfefunktion gibt. Hinweise ergeben sich vielmehr immer aus den Gesprächen oder dem geschickten Einsatz der Figuren und Inventargegenstände. Ebenso retro wie die liebevolle, aber pixelige Grafik sind die wenigen kritischen Situationen, bei denen die Zeit knapp werden und Ihr Held sogar sterben kann. Frust kommt dennoch kaum auf, denn Sie dürfen es sofort erneut versuchen. Ebenso vorbildlich ist das automatische Savegame vor dem Showdown, damit Sie beide Enden des Spiels erleben können. ❑

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme



„Spannung, Spiel und Retrolade!"

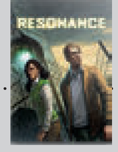
Wie schon mit **Gemini Rue** beweist der amerikanische Indie-Entwickler nun auch mit **Resonance**, dass man keine brillante (3D)-Grafik braucht, um ein tolles Adventure abzuliefern. **Resonance** lebt vom Zusammenspiel seiner vier Charaktere, der erwachsenen Story und einigen Szenen, die vor Spannung tatsächlich Herzklopfen verursachen. Wegen der fehlenden Spielhilfen ist **Resonance** nicht unbedingt ein Titel für Anfänger; Adventurespieler der alten Schule werden aber begeistert sein. Gäbe es ein Abo für Wadjet-Eye-Games-Spiele, als Retro-Fan würde ich es jetzt abschließen.



Animationen wie Nebelschwaden oder fliegende Vögel beleben die Schauplätze.

Das Menü links oben offenbart das Inventar und die befüllbaren Gedächtnisleisten.

RESONANCE



Ca. € 8,- (US$ 10,-)
19. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Wadjet Eye Games
Publisher: Wadjet Eye Games oder über GoG.com (inkl. Soundtrack)
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel verwendet keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Liebevoll handgezeichnete Grafik, bewusst im pixeligen Retro-Stil. Erinnert an alte Adventures der 90er-Jahre. Schauplätze mit netten Animationen und Unschärfeeffekten.
Sound: Tolle englische Sprachausgabe und stimmiger Soundtrack
Steuerung: Klassische Point&Click-Steuerung mit der Maus, Gegenstände und Objekte werden für Gespräche in Erinnerungsslots gezogen, keine Hotspot-Anzeige oder Hilfen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

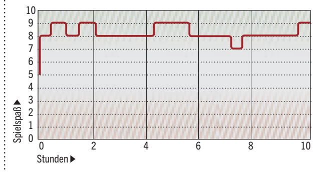
Minimum (Herstellerangabe): Pentium-Prozessor, 128 MB RAM, Grafikkarte mit DirectX5-Unterstützug oder besser. Anders gesagt: **Resonance** läuft auch auf 10 Jahre alten Computern.

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Erwachsenes Spielthema mit comichafter Darstellung von Gewalt durch Schusswechsel, Blut und auch Leichen. Es kommen Menschen zu Tode.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 9:40



Während des Tests traten zwei nicht reproduzierbare Abstürze auf, die aber wegen der Autosaves kaum in Spielzeitverlust resultierten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Gelungenes und abwechslungsreiches Rätseldesign
- ➕ Vier spielbare Charaktere
- ➕ Liebevolle Retro-Grafik
- ➕ Solide Spielzeit
- ➕ Wiederspielwert durch alternative Lösungen und Achievements
- ➕ Gelungene Sprachausgabe
- ➖ … allerdings nur in Englisch
- ➖ Keine Hotspot-Anzeige
- ➖ Bedienung gewöhnungsbedürftig
- ➖ Labyrinth-Puzzles nerven etwas

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

Von: Thorsten Küchler

Das neue Spiel der Portal-Miterfinderin: ein gut gemachter Klon!



Die Rätselräume wirken teilweise extrem unübersichtlich und chaotisch – viele Level-Objekte sind nur Staffage.

◀ Diese Roboter-Vögel aktivieren und deaktivieren automatisch Schalter – ein cleveres Puzzle-Element.

Quantum Conundrum



Bei Valve war Kim Swift an der Entwicklung des Genre-Meilensteins **Portal** beteiligt. Und trotzdem verließ sie das erfolgsverwöhnte Studio, um ihre eigenen Ideen verwirklichen zu können. Doch eigentlich hätte Frau Swift gleich bei Valve bleiben können, denn ihr neuestes Werk namens **Quantum Conundrum** ist ein Ego-Puzzler, den man böswillig fast schon als **Portal**-Plagiat bezeichnen könnte.

Was für Portal die typische Portalkanone ist, ist für **Quantum Conundrum** ein Hightech-Handschuh namens IDS („Interdimensional Shift Device"): Dank dieses Gadgets spielen Sie munter mit den Gesetzen der Physik herum! Insgesamt vier Funktionen werden im Laufe des Spiels eingeführt: Sie können die Zeit verlangsamen, die Schwerkraft umdrehen und Gegenstände federleicht machen oder aber ihr Gewicht erhöhen. Zwei wichtige Dinge sind dabei zu beachten: Zum einen ist die Spielfigur selbst immun gegen sämtliche Physiktricks, zum anderen können Sie die Kräfte nur nacheinander und nicht gleichzeitig einsetzen. Aus dieser recht simplen Prämisse holen Swift und ihr Entwicklerteam einiges heraus: Mal müssen Sie Energiekugeln in Maschinen hineinwerfen, mal schweben Sie auf einem Sofa über tödliche Laserstrahlen hinweg. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei stets locker bis knackig – nur an wenigen fiesen Stellen hätten wir uns eine optionale Hilfefunktion gewünscht. Sehr gut gelöst: Welche Talente Sie in den jeweiligen Levels aktivieren können, wird stets vorgegeben – so weiß man meist schnell, was zu tun ist. Nur um das Wie müssen Sie sich dann selbst kümmern.

Der Story-Modus umfasst 51 Rätselräume, unterteilt in drei große Bereiche. Um alle Puzzles zu lösen, sollten Sie ungefähr sechs Stunden einplanen. Danach ist der Spaß aber noch nicht vorbei: Komplettisten suchen außerdem nach versteckten Roboterfiguren und vergleichen ihre Leistungen dank Online-Ranglisten mit denen ihrer Steam-Freunde. Weiterhin gibt es vier Blaupausen im Spiel zu entdecken, die wiederum einen sackschweren Challenge-Raum freischalten. Angesichts des günstigen Preises von 15 Euro kann man da wahrlich nicht meckern.

Quantum Conundrum nutzt die Unreal Engine 3 – reizt diese aber nicht ansatzweise aus und läuft selbst auf ollen Rechnern flüssig. Dennoch sieht das Spiel mit seinen runden Formen und quietschbunten Farben charmant aus, einzig Nachladeruckler beim Betreten neuer Levels stören die Atmosphäre. Weitaus schlimmer sind jedoch die Sprungeinlagen! Knapp ein Drittel der Rätsel fordern nicht nur Ihre Intelligenz, sondern auch Ihr Geschick: Dann müssen Sie Gegenstände im richtigen Winkel herumwerfen oder über Plattformen hüpfen. Letzteres gestaltet sich extrem hakelig: Durch die Ego-Perspektive lassen sich Abstände schwer einschätzen und man stürzt teilweise unvermittelt ab. Und auch in Sachen Story bleibt **Portal** unerreicht: Zu Beginn hofft man noch, **Quantum Conundrum** würde eine pfiffige Geschichte erzählen. Doch spätestens beim „großen" Finale wird klar: Die Geschichte ist einfach nur langweilig. ❑

MEINE MEINUNG |

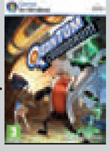
Thorsten Küchler



„Anders als Portal, aber nicht ganz so genial!"

Ego-Perspektive, Physik-Puzzles, Rätselkammern, schnoddrige Sprachausgabe: **Quantum Conundrum** orientiert sich ganz offensichtlich an Valves Geniestreich. Aber die charmante Knobelei besitzt dennoch genug Eigenständigkeit, um als neuer, wirklich guter Genre-Vertreter durchzugehen. Denn einige Rätsel sind ebenso gewitzt wie genial ausgeklügelt. Schade nur, dass sich Story und Präsentation allerhöchstens das Prädikat „nett gemeint, aber lahm gemacht" verdienen – da hat **Portal 2** mehr zu bieten. Und auch die teils furchtbaren Sprungpassagen drücken die Wertung empfindlich nach unten. Trotzdem: Wer gerne sein Hirnschmalz anstrengt, sollte die läppischen 15 Euro investieren.

QUANTUM CONUNDRUM



Ca. € 15,-
21. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Airtight Games
Publisher: Square Enix
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Das Spiel ist nur online als Download über Steam erhältlich und wird an ihren Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Simpler, aber schicker Kunterbunt-Stil mit vielen runden Formen und ordentlichen Effekten
Sound: Unspektakuläre Musik, gute englische Sprecher, witzig-grotesker Song beim Abspann
Steuerung: Sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus-Tastatur-Kombi intuitiv und präzise – bis auf die doofen Sprungpassagen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

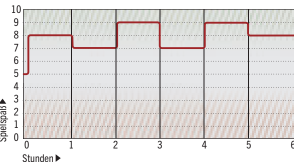
Minimum: Core 2 Duo mit 2,2 GHz oder Athlon x2 64 3800+, 2 GByte RAM, Geforce 8800 GT mit 512 MB oder Ati Radeon HD 2900 mit 512 MB, 1,75 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Das Spiel enthält keinerlei Gewaltdarstellung oder gar Kämpfe. Allerdings dürften Kinder sowie Jugendliche mit den komplexen Wortspielen und Rätseln überfordert sein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Das Spiel lief bis auf einen einzigen Bug, der sich mit einem Neustart beheben ließ, problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele erstaunlich clever aufgebaute Rätselräume
- ➕ Unterhaltsame Physik-Spielereien
- ➕ Prima funktionierende Steuerung
- ➕ Sehr ordentlicher Umfang zum günstigen Preis
- ➕ Motivierend: versteckte Extras und Herausforderungen
- ➕ Schicke und doch hardwareschonende Unreal-Optik
- ➖ Nervige Sprungeinlagen
- ➖ Keinerlei Hilfefunktion
- ➖ Belanglose Story mit ödem Ende
- ➖ Keine Mehrspieler- & Koop-Modi
- ➖ Viele Rätsel arg durchschaubar
- ➖ Schwankender Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



ABGELEHNT

The Secret World


Die Monster von **The Secret World** sind bekannten Mythen nachempfunden. Dieses Tentakelwesen könnte den Cthulhu-Geschichten entstiegen sein.

Was wäre, wenn alle Mythen, Geschichten und Fabeln wahr wären? Die Redaktion hat diskutiert: Hat sich **The Secret World** durch diese brillante Prämisse einen Platz im Einkaufsführer verdient?

Die Pro-Argumente

The Secret World ist anders. Die abgefahrene Spielwelt (eine Mischung aus Märchen, Horror und Mystery) protzt mit ungewöhnlichen Charakteren, kreativen Ideen und abwechslungsreichen Aufträgen, die Ihnen oft originelle Problemlösungen abverlangen. Hier ist Nachdenken gefragt – ähnlich wie in einem Adventure ist es ein Muss, Hinweise sorgfältig durchzulesen, selbstständig gedankliche Verbindungen herzustellen und Gegenstände miteinander zu kombinieren. Das ist in diesem Zeitalter der mundgerecht aufbereiteten Quest-Happen eine erfrischende Abwechslung – toll!

Klassische Stufenaufstiege gibt es keine, stattdessen verteilen Sie Kraft- und Fähigkeitenpunkte. Die Auswahl an Talenten ist riesig. Statt in eine Klasse gepresst zu werden, lernt jede Figur theoretisch alles und tauscht Skills nach Belieben aus. Das sorgt für eine flexible Charakterentwicklung.

Die Contra-Argumente

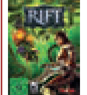
The Secret World wirft Sie ohne Hilfestellung in seine Welt: Wer an den Rätseln verzweifelt oder sich verskillt (es fehlt eine Rücksetzfunktion für eingesetzte Punkte), hat Pech gehabt. Weil es keine Charakterstufen gibt, fällt es schwer, die Gefährlichkeit von anderen Spielern und Monstern abzuschätzen. Dazu kommt das Kampfsystem, das zwar solide den MMORPG-Standard abspult, aber kreative Ideen vermissen lässt, wie es sie sonst im Spiel zuhauf gibt. Ähnlich geht es den Gruppeninstanzen, welchen dann doch wieder traditionelles Klassen-Denken zugrunde liegt. Ärgerlich: Ihre Attribute verbessern Sie über Ausrüstung, gute Beute finden Sie aber nur im Ausnahmefall! Zum Testzeitpunkt waren zudem wegen Bugs einige Aufträge unspielbar.

Das Ergebnis

Kein Stimmberechtigter wollte **The Secret World** uneingeschränkt empfehlen. Es ist ein Spiel für Liebhaber, das unserer Meinung nach trotzdem Aufmerksamkeit verdient hat – vielleicht sind die Schnitzer in ein paar Wochen ja ausgebügelt!

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

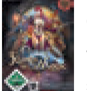


Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07

Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

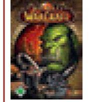


Rift

Getestet in Ausgabe: 04/11

Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic

Getestet in Ausgabe: 06/09

Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05

Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic

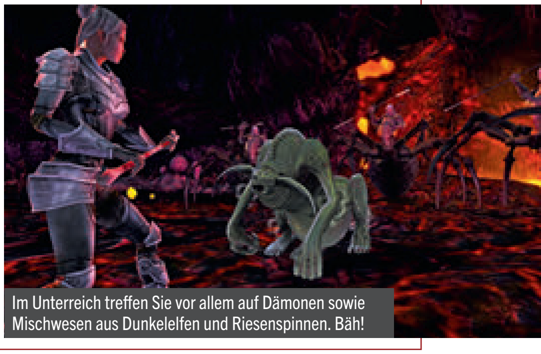
Getestet in Ausgabe: 01/12

Das atmosphärisch dichte Online-Rollenspiel begeistert sowohl **Star Wars**-Fans als auch Genre-Neueinsteiger und punktet mit einer Vollvertonung sowie zahlreichen Zwischensequenzen, die für jeden Charakter eine eigene, spannende Geschichte erzählen.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Dungeons & Dragons Online: Bedrohung durch das Unterreich

Das erste Add-on zum Free2Play-Online-Rollenspiel **Dungeons & Dragons Online** führt Sie unter anderem ins finstere Unterreich, wo Sie es im Rahmen von drei ausufernden Quest-Reihen mit Dunkelelfen und der bösen Spinnenkönigin Lloth zu tun bekommen. Entwickler Turbine hebt außerdem die Maximalstufe aller Charaktere auf Level 25 an und spendiert Spielern eine weitere Klasse, den Druiden. Dazu gibt es eine Reihe von speziellen Herausforderungs-Quests. **Bedrohung durch das Unterreich** legt dabei wie das Hauptspiel viel Wert auf Teamwork. Der Preis von knapp 45 Euro schreckt im ersten Moment ab. Aber: Wer ein kostenpflichtiges VIP-Konto besitzt (Kostenpunkt: ca. 13 Euro pro Monat), erhält das Add-on als kostenlose Dreingabe.


Im Unterreich treffen Sie vor allem auf Dämonen sowie Mischwesen aus Dunkelelfen und Riesenspinnen. Bäh!

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution

Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3

Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90

Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3

Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

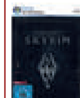
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

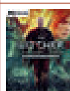
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



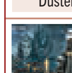
The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2

Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Mass Effect 3: Extended Cut



Kommentierte Standbilder geben einen Ausblick auf die Zukunft und unterscheiden sich je nach gewählter Endsequenz.

Das gab es noch nie: Auf den Druck unzufriedener Fans hat Bioware Ende Juni einen Gratis-DLC veröffentlicht, der den viel kritisierten Abschluss der Science-Fiction-Saga um neue Zwischensequenzen und Dialogzeilen ergänzt. Der **Extended Cut** setzt ab der vorletzten Mission auf der Cerberus-Raumstation ein. Die Änderungen in diesem Abschnitt halten sich aber in Grenzen. Wenn Sie einen Spielstand vom Beginn des finalen Auftrags laden, verpassen Sie kaum etwas. Die meisten neuen Szenen hat Bioware nämlich der letzten halben Stunde spendiert.

Der DLC beseitigt zwei Kern-Kritikpunkte der Fans bezüglich des Spielendes, was zu einem deutlich versöhnlicheren Abschluss als bisher führt. Noch immer treffen Sie zuletzt eine Entscheidung über das Schicksal der Galaxie, die nur am Rande mit Ihren Aktionen im vorherigen Spielverlauf zu tun hat. Allerdings hat Bioware eine vierte Schlussoption hinzugefügt, die ebenso bedrückend wie konsequent ausfällt. Darüber hinaus unterscheiden sich die Endsequenzen nun stärker und fallen hoffnungsvoller aus als im Original, wo keiner der Schlussakte auch nur ansatzweise ein Happy End für die Charaktere und das Universum bot. Eine Reihe von Standbildern, unterlegt mit Monologen unterschiedlicher Weggefährten des Helden Shepard, berichten von den Ereignissen nach dem Schluss: Welche Konsequenzen hatte Ihre letzte Entscheidung? Was wird aus Shepard und der Crew der Normandy? Wie ergeht es den anderen Völkern? Bereits zuvor beantwortet der **Extended Cut** auch kleinere Fragen und stopft Logiklöcher, indem er etwa klärt, was während der letzten Mission mit Shepards Schiff und seinen Teammitgliedern geschieht.

Der **Extended Cut** hat rund 2 Gigabyte und steht im für den Spielstart benötigten Origin-Client zum Download bereit. Führen Sie dazu einen Rechtsklick auf das **Mass Effect 3**-Symbol in Ihrer „Meine Spiele"-Übersicht aus und wählen Sie „Spieldetails anzeigen". Im neuen Fenster klicken Sie auf „Erweiterungen kaufen" – keine Sorge, der DLC ist trotz dieses irreführenden Titels kostenlos.

Am 17. Juli hat Bioware einen weiteren Gratis-DLC veröffentlicht. **Mass Effect 3: Erde** ergänzt den Mehrspielermodus um drei Karten, sechs menschliche Charaktere, drei Waffen samt Upgrades und den besonders happigen Platin-Schwierigkeitsgrad.



Peter meint:
Mass Effect 3 war ein grandioses Spiel, aber das Ende sorgte auch bei mir für Stirnrunzeln. Der DLC versöhnt mich jedoch wieder: Bioware hat die Plotlöcher gestopft, der Abschluss ist stimmiger und nicht mehr so niederschmetternd wie im Original. Bravo!

The Witcher 2: Assassins of Kings – Patch v3.2

Bereits in unserem Test in Ausgabe 06/11 bemängelten wir fehlende Komfortfunktionen des Rollenspiels, speziell in den Menüs. Mit dem jüngsten Update hat sich Entwickler CD Projekt Red einiger dieser Kritikpunkte angenommen. Unter anderem erhält die Minimap einen Pfeil, der stets nach Norden zeigt – das erleichtert die Navigation. Am wichtigsten sind jedoch die Änderungen an Inventar und Alchemiebildschirm: Gesammelte Gegenstände, die Hexer Geralt mit sich herumträgt oder in einer Truhe verstaut, sortieren Sie neuerdings nach Namen, Gewicht, Wert oder dem Zeitpunkt, wann er sie eingesteckt hat. Praktisch! Wenn Sie in der gepatchten Fassung des Spiels einen Trank brauen, bekommen Sie zudem endlich angezeigt, wie viele Exemplare einer Zutat Sie noch besitzen. Außerdem fällt es leichter, die benötigten Ingredienzien auszuwählen, da das Spiel ungeeignete Gegenstände (zum Beispiel Quest-Items) automatisch ausblendet. Zudem merkt sich **The Witcher 2** neuerdings vom Spieler ersonnene Formelzusammenstellungen. So ist es nun möglich, in einem Schwung mehrere eigene Tränke derselben Sorte herzustellen, ohne jedes Mal erneut die Zutaten auszuwählen. Überfällige Neuerung: Im Handelsbildschirm markiert ein Symbol jene Bücher, Alchemieformeln und Blaupausen, die Geralt bereits besitzt. Das verhindert nervige (und teure) Doppelkäufe. Der Patch-Download (Größe: 59 Megabyte) beginnt automatisch beim Start von **The Witcher 2** über den spieleigenen Launcher.



Die vier (sehr kleinen und unbeschrifteten) Schaltflächen rechts oben erlauben es endlich, Gegenstände zu sortieren.

Battlefield 3: Close Quarters

Ein gewisses Risiko ging Dice mit dem Konzept von **Close Quarters** schon ein, schließlich fehlen dem DLC Elemente, die **Battlefield 3** bisher ausmachten: Fahrzeuge und weite, offene Karten. **Close Quarters** beschränkt sich dagegen – wie der Name bereits vermuten lässt – auf enge Gefechte in ebenso engen Örtlichkeiten. Viele treue **Battlefield**-Fans hatten vor dem Release daher Angst, Dice könne sich der großen Konkurrenz **Call of Duty** zu sehr annähern und die eigenen Stärken dabei vergessen. Sie lagen nicht falsch: Die vier neuen, knapp bemessenen Maps „Donya-Festung" (eine orientalische Burganlage), „Operation 925" (Kombination aus Großraumbüro und Tiefgarage), „Altmetall" (zwei heruntergekommene Lagerhallen) und „Ziba-Turm" (Luxus-Penthouse) spielen sich tatsächlich deutlich schneller, hektischer und auch chaotischer als die weitläufigen Areale aus dem Hauptspiel und dem ersten Download-Add-on **Back to Karkand**.

Dabei kommt in den kompakten Umgebungen des Zusatzpakets fast schon klaustrophobische Stimmung auf. Meistens stiefeln Sie durch enge Korridore, in denen es keinen Platz zum Ausweichen gibt. Viele Querverbindungen, Abbiegungen und Rundwege sorgen dafür, dass Sie urplötzlich vor einem Gegner stehen, zu überrascht, um ihm sofort eine Kugel zu verpassen. Dann entscheidet Ihre Reaktionszeit über Sieg und Niederlage, die taktische Finesse des Hauptspiels geht dabei teilweise flöten. Über die ganze Map verteilte Einstiegspunkte sorgen ebenfalls für deutlich kürzere Lebenszeiten – mit 32 oder gar 64 Spielern kommt es regelmäßig vor, dass Sie direkt vor der Knarre eines Feindes wieder in die Partie einsteigen. Die zwar kleinen, aber ausnahmslos liebevoll gestalteten Maps bieten allesamt mehrere Ebenen, was Schüsse auf Spieler über oder unter Ihnen ermöglicht. Dummerweise zeigt die Minimap nur jene Feinde an, die sich auf Ihrem Stockwerk befinden – selbst wenn andere Widersacher eine Ebene höher oder tiefer ohne Schalldämpfer herumballern.

Präzise gesetzte Schüsse sind im Eifer des Gefechts die Ausnahme. Schrotflinten und Maschinenpistolen mit großer Streuung gewinnen im Vergleich zum Hauptspiel daher an Bedeutung; die zehn neuen DLC-Knarren zählen dann auch fast ausschließlich zu dieser Kategorie. Um die Schießeisen freizuschalten, bewältigen Sie eine Reihe zusätzlicher Aufträge. Diese lassen sich aber auch auf den Original-Karten erfüllen. Apropos Ballermänner: Der neue Modus Gun Master, bekannt unter anderem als Gun Game aus **Counter-Strike** und **Call of Duty: Black Ops**, ist Arcade-Geballer pur. Darin starten Sie mit einem kleinen Schießeisen und schalten durch Abschüsse immer bessere Knarren frei. Um die Runde zu gewinnen, erledigen Sie zuletzt noch einen Gegner nur mit dem Messer. Etwas taktischer geht es da in der zweiten neuen Spielvariante zu, Conquest Domination. Diese flottere Abwandlung des klassischen Conquest-Modus mit drei zu kontrollierenden Flaggenpunkten eignet sich perfekt für die kompakten **Close Quarters**-Maps, genauso wie das klassische Team-Deathmatch.

Trotz des gestiegenen Action-Anteils steckt in **Close Quarters** immer noch genug **Battlefield**, um sich von der Konkurrenz abzusetzen. Anders als etwa bei **Modern Warfare 3** ist es wieder enorm wichtig, als Team zu arbeiten. Weil sich die Spieler in den engen Levels regelmäßig auf den Füßen stehen, zahlen sich besonders Unterstützungsaktionen aus: Clever platzierte Medikits und Munitionskisten bescheren Teamspielern einen steten Strom an Punkten; Sanitäter finden reichlich zu Boden gegangene Soldaten, die es mit dem Defibrillator zu bearbeiten gilt. Für viel Verdruss dürfte aber der Umstand sorgen, dass die Klasse des Pioniers aufgrund der Abwesenheit von Fahrzeugen in **Close Quarters** nutzlos ist.

Doch auch wenn keine Panzer durch Häuserwände brechen, ist es immer noch möglich, die Umgebung in ihre Einzelteile zu zerlegen. Tatsächlich hat Dice für den ersten DLC die Zerstörungs-Engine sogar noch erweitert. Nach ein paar Minuten ausgelassener Ballerei ist das Mobiliar der zum Schlachtfeld zweckentfremdeten Räume komplett zertrümmert, Wände weisen große Einschusslöcher auf und Betonpfeiler sehen aus, als hätte ein Biber mit einem Stahlgebiss an ihnen genagt. Optisch ist **Close Quarters** dem Original dadurch sogar überlegen. Spielerisch nähert sich **Battlefield 3** mit der Erweiterung aber **Call of Duty** an – auch beim Preis. Denn die vier Karten und zehn Waffen schlagen bei Origin (store.origin.com) mit circa 15 Euro zu Buche. Happig! Günstiger kommen Sie nur mit **Battlefield Premium** weg (siehe Kasten).



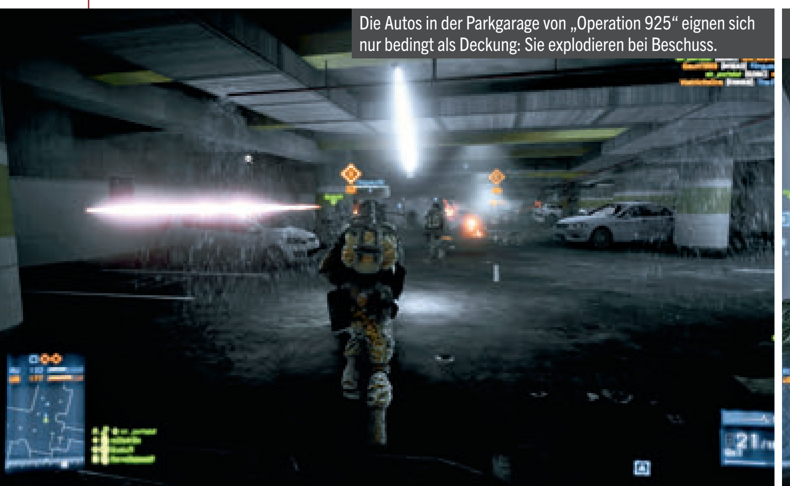
Die Zerstörungseffekte kommen auf den DLC-Karten besser zur Geltung als im Hauptspiel.

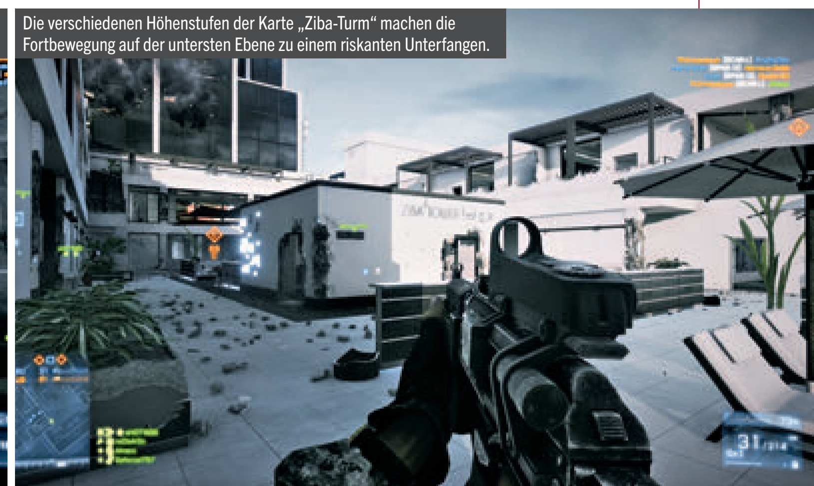
Sascha meint:
So nett ich die Mehrspielergefechte der **Call of Duty**-Reihe auch finde, meistens zieht es mich ganz schnell zurück zu **Battlefield 3**. Das liegt vor allem daran, dass mir Spiele wie **Modern Warfare 3** viel zu hektisch und arcadig sind. **Close Quarters** kratzt nun wirklich sehr nahe an meiner persönlichen Nervgrenze, kriegt aber durch die nach wie vor taktischen Möglichkeiten gerade noch die Kurve. Fazit: ganz nett, immer noch **Battlefield**, aber nicht so gut wie die großen Schlachten des Hauptspiels.

BATTLEFIELD PREMIUM

Was hat es mit EAs neuem Abo-Service für Battlefield 3 auf sich? Wir haben alle Fakten zusammengetragen.

50 Euro kostet eine Mitgliedschaft im exklusiven Premium-Club – dabei ist der Kaufpreis des Hauptspiels nicht inbegriffen! Wohl aber alle fünf DLCs, auch die drei noch folgenden Download-Pakete **Armored Kill**, **Aftermath** und **End Game**. Separat kosten die Add-ons jeweils 15 Euro. Käufer erhalten zwei Wochen vor dem Rest der Welt Zugriff auf die neuen Maps, Vehikel und Waffen. Zudem schleust **Battlefield 3** die Premium-Kunden schneller durch die Server-Warteschlangen und es gibt spezielle Double-XP-Wochenenden, an denen sie fixer im Rang aufsteigen. Wer Wert auf eine astreine Abschussbilanz legt, setzt zudem bei Nichtgefallen seine Statistik zurück. Dazu plant Dice die regelmäßige Veröffentlichung von Tutorial-Videos und Hilfestellungen – gut für Anfänger. Obendrauf kommen noch ein paar optische Extras wie individuelle Uniformen, Dogtags und Waffenskins. Der Kauf erfolgt über www.battlefield.de.


Die Autos in der Parkgarage von „Operation 925" eignen sich nur bedingt als Deckung: Sie explodieren bei Beschuss.


Die verschiedenen Höhenstufen der Karte „Ziba-Turm" machen die Fortbewegung auf der untersten Ebene zu einem riskanten Unterfangen.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

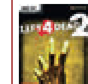


Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

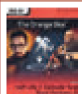
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

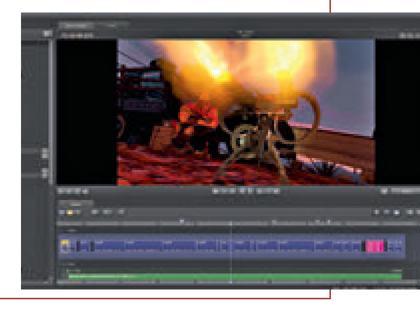


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

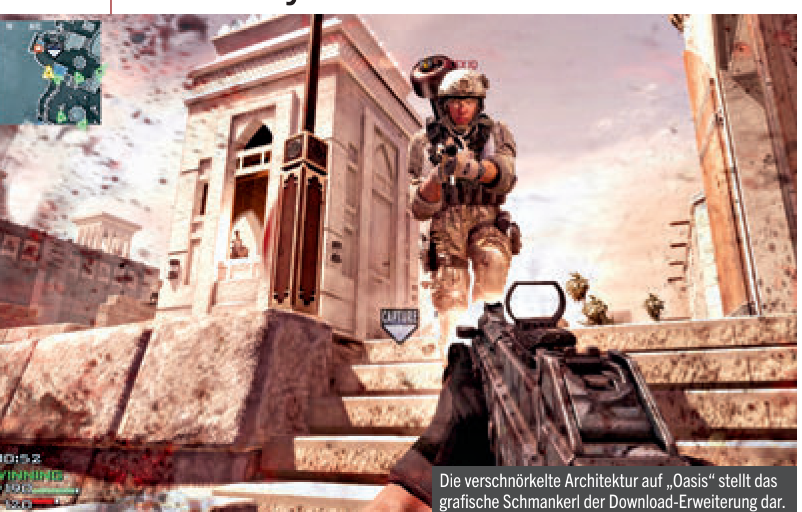
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Source Filmmaker

Die lustigen „Meet the ...“-Animationsfilme zu den **Team Fortress 2**-Klassen haben ein Millionenpublikum begeistert. Jetzt hat Valve den Editor, mit dem diese Clips entstanden, als Beta-Version für lau veröffentlicht. Das komplexe Tool erlaubt neben der Bearbeitung der Valve-Clips (schon jetzt gibt es unzählige Variationen) auch das Drehen eigener Filme auf Basis der Source-Engine, die in **Team Fortress 2**, **Half-Life 2** und **Portal 2** zum Einsatz kommt. Dementsprechend haben Sie Zugriff auf alle Charaktermodelle, Texturen und sonstige Objekte aus diesen Spielen – solange Sie Ihre Werke nicht kommerziell vertreiben. Ohne Einarbeitung und Hilfestellung von der regen Fangemeinde dürfte Ihr Weg zum Filmemacher in Eigenregie aber lang und steinig werden. Auf www.sourcefilmmaker.com und www.steamcommunity.com/sfm finden Sie englischsprachige Anleitungen und eine Auswahl der besten Fan-Videos. Das Programm selbst steht auf www.steampowered.com zum kostenlosen Download bereit.



Call of Duty: Modern Warfare 3 – Collection 2



Die verschnörkelte Architektur auf „Oasis“ stellt das grafische Schmankerl der Download-Erweiterung dar.



Die Face-Off-Map „Getaway“ spielt in einem geschmackvoll eingerichteten Strandhaus.

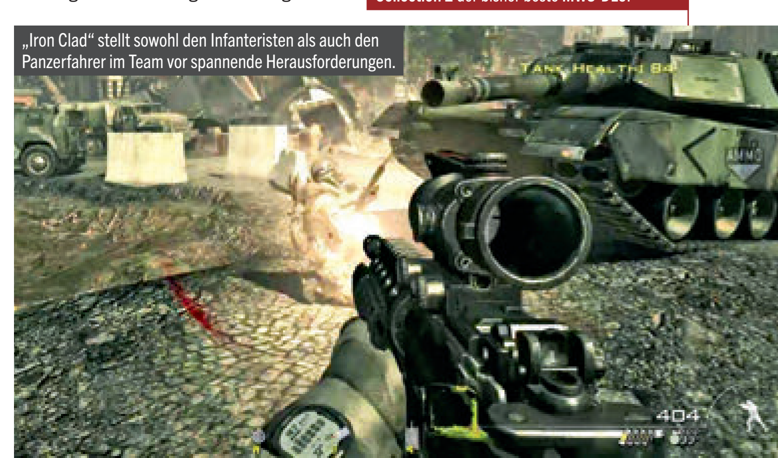
Das zweite kostenpflichtige Map-Pack für **Modern Warfare 3** punktet mit viel Inhalt: Neben drei neuen Mehrspieler-Karten für alle Modi und zwei Spec-Ops-Missionen enthält **Collection 2** eine zusätzliche Spielvariante namens Face Off. Auf vier sehr kompakten Schlachtfeldern (ein Luxus-Strandhaus, ein Außenposten an einem Berghang, eine Ansammlung römischer Ruinen sowie ein Höhlenkomplex an der schottischen Küste) stehen sich zwei, vier oder sechs Spieler gegenüber. Die Partien verlaufen dabei nach üblichen (Team-)Deathmatch-Regeln; aufgrund der kurzen Laufwege ist Nonstop-Action garantiert. Prima: Wer eine private Lobby erstellt, gibt seinem Face-Off-Match eine individuelle Note, indem er zum Beispiel spezielle Waffen oder Perks verbietet. Ein spannender neuer Modus für Duelle unter Freunden oder K.o.-Turniere!

Die drei anderen Multiplayer-Karten fallen allesamt sehr groß aus. „Sanctuary“ verlegt die Kämpfe in eine riesige Klosteranlage mit einem langen Kreuzgang, einem Friedhof und einer schummrig beleuchteten Kapelle. Die Balance ist mit mehreren Schleichwegen und Scharfschützenpositionen sehr ausgewogen. In „Foundation“ dreht sich alles um eine grafisch eher öde Betonfabrik mit hohen Aufbauten (ideal für Sniper) und drei stark frequentierte Verbindungen der beiden Team-Spawnpunkte. Wenn „Foundation“ die schwächste Karte des Trios ist, so darf sich „Oasis“ zu Recht als Star des Pakets bezeichnen. Die prächtige Stadt im Orient bietet mit unzähligen Treppen, Nischen, Türmen und einem großen offenen Platz die größte spielerische sowie optische Abwechslung.

Bei den neuen Spec-Ops-Missionen liefert der Auftrag „Kill Switch“ gute Unterhaltung ohne echte Höhepunkte: Ein Spieler ballert sich durch einen russischen Stützpunkt und macht eine EMP-Bombe scharf, während sein Partner ihm von erhöhter Position aus mit Scharfschützengewehr und ferngesteuerter Drohne Deckung gibt. Schöner Kniff: Im Einzelspielermodus tauschen Sie nach der Hälfte des Einsatzes die Rollen. Im zweiten Auftrag namens „Iron Clad“ geht es zurück in den Hamburg-Level aus der Kampagne: Spieler 1 sitzt in einem Panzer und feuert aus allen Rohren, während Spieler 2 Ziele markiert und mit C4-Sprengstoff Panzersperren aus dem Weg räumt. Ein großartiges Beispiel für asynchrones Koop-Gameplay!

Collection 2 kostet 14 Euro und ist ausschließlich über Steam (www.steampowered.com) erhältlich. Angesichts des Umfangs ist der Preis gerechtfertigt.

Peter meint:
Wer gerne an die Zeiten zurückdenkt, als 1-vs-1-Deathmatches in **Doom** und **Quake** an der Tagesordnung waren, hat mit dem neuen Face-Off-Modus garantiert viel Spaß. Erst recht, da sich dort all die irren Extras wie Killstreak-Belohnungen und Perks abstellen lassen und nur die reine Begabung der Beteiligten über Sieg und Niederlage entscheidet. Zusammen mit den gut designten Mehrspieler-Maps und den gelungenen Spec-Ops-Missionen ist **Collection 2** der bisher beste **MW3**-DLC!



„Iron Clad“ stellt sowohl den Infanteristen als auch den Panzerfahrer im Team vor spannende Herausforderungen.

Max Payne 3: Lokale Gerechtigkeit

Mit dem Mehrspielermodus von **Max Payne 3** hat Rockstar ordentliche, wenn auch nicht überragende Arbeit abgeliefert: Die Gefechte aus der Third-Person-Perspektive profitieren von Bullet-Time und anderen zeitbegrenzten Spezialfähigkeiten, die Spielmodi sind einfallsreich. Das erste Download-Add-on zum Spiel enthält drei neue Karten, auf denen bis zu 16 Teilnehmern die blauen Bohnen um die Ohren pfeifen. Dazu gibt es das M4-Sturmgewehr, eine Handvoll zusätzlicher Skins und eine neue passive Fähigkeit, mit der Ihr Charakter schneller niedergeschossene Gegner nach Munition und Spielgeld durchsucht.

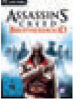
Die Maps unterstützen allesamt die Modi Deathmatch, Team Deathmatch und Payne Killer. Die missionsbasierte Spielvariante Gang Wars funktioniert allerdings nur auf der größten der drei Karten, „HQ des 55. Bataillons". Dieses Hauptquartier einer Polizei-Spezialeinheit bietet viele freie Flächen und ist auf offene Feuergefechte mit Gewehren und Maschinenpistolen ausgelegt. Deutlich intimer geht es auf „Imperial Palace" zu. Die Map führt Sie zurück in das heruntergekommene Hotel aus der Einzelspielerkampagne. Im Untergeschoss und Treppenhaus stehen sich die Gegner oft auf kurzer Distanz gegenüber; Schrotflinten sind hier Trumpf! Die grafisch schönste Arena ist „Abflug-Lounge": Unter der Glaskuppel eines Flughafen-Terminals erwartet Sie eine gute Mischung aus Scharfschützenpositionen, engen Korridoren und offenen Flächen.

Lokale Gerechtigkeit kostet rund acht Euro. Alternativ erwerben Sie auf www.steampowered.com oder im spielinternen Rockstar Social Club den Rockstar-Pass für knapp 30 Euro. Dabei sind alle zukünftigen DLC-Pakete (geplant sind sieben Stück) im Preis inbegriffen; eine Ersparnis von über 35 Prozent. Als separater Download bietet **Lokale Gerechtigkeit** aber zu wenig fürs Geld und ist nur für beinharte Fans der Mehrspieler-Auseinandersetzungen zu empfehlen.


Das neue M4-Gewehr verfügt über einen ordentlichen Bums auf mittlere und hohe Distanz.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

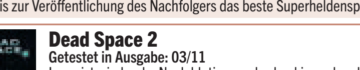


Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 90

Assassin's Creed: Revelations – Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed 2 – Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed Director's Cut – Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 83

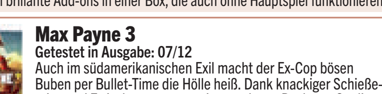
Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum**.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Warner Bros. Interactive | Wertung: 92

Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel.
Publisher: Eidos | Wertung: 90

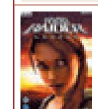


Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

Dead Space – Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 88

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 92

GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren.
Publisher: Rockstar Games | Wertung: 90



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 89

Max Payne 2 – Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil.
Publisher: 2K Games | Wertung: 90

Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Eidos | Wertung: 86

Spec Ops: The Line (Mehrspielermodus)

Der kontroverse Third-Person-Shooter bezieht seinen Reiz vor allem aus seiner ernsten Story und seinem ungewöhnlichen Wüstensetting. Das Berliner Entwicklerteam Yager hat aber auch an einen vollwertigen Mehrspielermodus gedacht, den wir in der letzten Ausgabe aber noch nicht testen konnten. Das holen wir nun nach.

Der Mehrspieler-Part von **Spec Ops: The Line** geht auf Nummer sicher und bietet eher Altbewährtes. Auf sechs Karten liefern sich bis zu acht Spieler Feuergefechte, auf Wunsch alleine oder im Team. Es gibt sechs Spielmodi, darunter klassisches Deathmatch oder der launige Modus „Begraben", in dem die Teams bestimmte Zielpunkte auf der Karte zerstören müssen. Cool: Auf den Karten können jederzeit Sandstürme auftreten, die die Sicht stark erschweren – so gerät Dynamik ins Gefecht. Zudem gibt es mehrere Stellen auf den Maps, an denen man Wände mit gezielten Schüssen zum Einsturz bringen kann, sodass Sandmassen ins Gebäude eindringen, die dann einen feindlichen Spieler begraben können.

Durch das aus der Kampagne bekannte Deckungssystem sind die Kämpfe weniger hektisch als etwa in **Counter-Strike**. Hin und wieder zeigt sich die Deckungsmechanik aber überfordert, dann presst sich der Charakter nicht wie gewünscht an die Wand, was ihn zur Zielscheibe macht – mehr Feintuning wäre hier angebracht.

Ihr Charakter steigt durch gesammelte Erfahrungspunkte im Rang auf, so schalten Sie neue Waffen, weitere Klassen und eine Vielzahl von Perks frei – das ist herkömmlich, motiviert aber zum Weiterspielen.

Nervig: Beim Testen brach mehrmals unsere Verbindung ab, dann flogen wir sang- und klanglos aus dem Match, mussten dazu lange Wartezeiten in den Menüs in Kauf nehmen. Wenn ein Host das Spiel beendet, ist die Partie für alle Teilnehmer vorbei – ein anderer Spieler kann nicht als Host einspringen. Diese Technikmängel und das unkomfortable Menü nagen am Spielspaß.

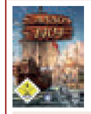
Stellenweise sorgt das Deckungssystem für Chaos im Kampf, die Mechanik flutscht nicht wie gewünscht.

Obwohl die Story-Kampagne sich für kooperatives Spielen angeboten hätte, ist sie nur für Einzelspieler konzipiert. Entwickler Yager und Publisher 2K Games haben allerdings einen kostenlosen DLC angekündigt, der **The Line** um einige Zusatzmissionen erweitern soll, die sich auch komplett kooperativ spielen lassen.

Felix meint:
Dass der Mehrspielermodus von **Spec Ops: The Line** nicht mit **Call of Duty** oder **Battlefield** konkurrieren kann, sollte klar sein. Macht aber nix, denn das Gesamtpaket geht in Ordnung: Zur guten Kampagne gibt's einen soliden, kurzweiligen Mehrspieler-Shooter mit schön gestalteten Maps und vielen freispielbaren Perks. Ich würde das auch sicher häufiger spielen, wenn mich die Menüs (diese Ladezeiten!) und die häufigen Verbindungsabbrüche nicht so nerven würden. Hoffentlich patcht Yager da nach!

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

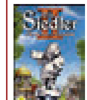


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

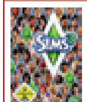
+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82

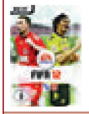


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

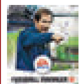
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



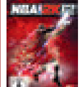
FIFA 12
Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fussball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



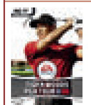
NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2012: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	--

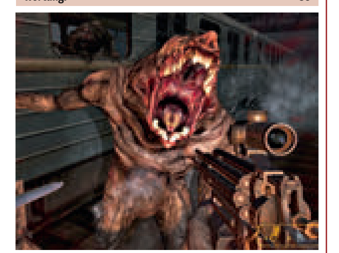


Peter empfiehlt



Metro 2033
Getestet in Ausgabe: 04/10
Der atmosphärische Ausflug in die U-Bahn-Tunnel des nuklear verstrahlten Moskaus gehört für jeden Ego-Shooter-Fan zum Pflichtprogramm. Zu gleichen Teilen Schleich- und Ballerspiel, erweckt **Metro 2033** eine unheimlich stimmungsvolle Welt im Untergrund zum Leben, in der ich minutenlang den Überlebenden der Katastrophe dabei zuhöre, wie sie über ihre Alltagssorgen reden. Dann wieder schleiche ich durch gespenstische Korridore, verfolgt von Mutanten und mysteriösen Geisterscheinungen, nur um schließlich in grafisch hervorragend inszenierten Schusswechseln die aufgebaute Spannung zu entladen. Super!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	85



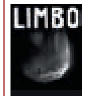
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

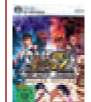
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

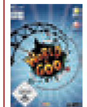
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Inklusive launigem Koop-Modus für vier Spieler!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

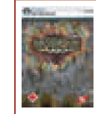


Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

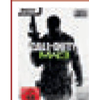
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

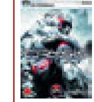
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

+ Call of Duty: Modern Warfare 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen.

Publisher:	Activision
Wertung:	92

+ Call of Duty: Modern Warfare Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt.

Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)





Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

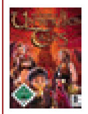


Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

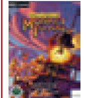
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



+ Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.

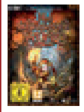
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.



Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Crusader Kings 2: Sword of Islam

Paradox Interactive hat sein mittelalterliches Strategiespiel **Crusader Kings 2** (PC-Games-Wertung: 84 Spielspaßpunkte in Ausgabe 04/12) um neue Inhalte ergänzt. **Sword of Islam** erweitert die bekannte Europakarte um zusätzliche Gebiete aus dem persischen Raum. Unter anderem gesellen sich Bagdad, Mekka und Edessa zur ohnehin umfangreichen Auswahl an Provinzen, die es zu erobern und regieren gilt. Für diese Aufgabe schlüpfen Sie erstmals in die Rolle muslimischer Herrscher, denen Sie ganz wie ihren europäischen Kollegen Titel verleihen und dadurch ihren Einfluss ausbauen. Dabei legt der DLC erneut starken Wert auf historisch korrekte Details: Anders als christliche oder orthodoxe Lehnsherren dürfen die Anführer islamischer Staaten zum Beispiel bis zu vier Frauen ehelichen. Zusammen mit neuen Heerführer-Eigenschaften in den Kämpfen, einem Korruptionssystem und frischen historischen Ereignissen ergibt das ein dickes Feature-Paket, das Potenzial für Dutzende zusätzliche Spielstunden bietet. Der Preis von 10 Euro geht angesichts des Umfangs in Ordnung.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

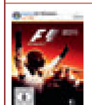


Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

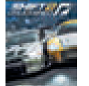
+ Colin McRae: Dirt 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden.

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Wargame: European Escalation – Conquest

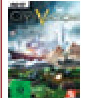


Die neuen Maps sind gewohnt riesig und sehr flach. Höhenunterschiede spielen nahezu keine Rolle.

Unter Echtzeit-Strategen gilt das im Februar veröffentlichte **Wargame** als Multiplayer-Geheimtipp, weil es viel Wert auf realistische Schlachten und vorausschauende Planung legt. Entwickler Eugen Systems bedankte sich Anfang Juli bei den treuen Fans mit dem kostenlosen **Conquest**-DLC. Das Paket umfasst sieben zusätzliche Online-Schlachtfelder, unter anderem treffen die Kampfparteien NATO und Warschauer Pakt in Mecklenburg-Vorpommern aufeinander. Die Map-Neuzugänge erlauben auch Partien im frisch eingeführten Eroberungs-Modus. Darin gibt es weniger Versorgungssektoren als bisher. Stattdessen sind auf der Karte kleine Kontrollzonen verteilt, für deren Einnahme Sie Siegpunkte erhalten. Bislang zählte für den Erfolg lediglich die Zahl der abgeschossenen gegnerischen Einheiten; das Spieltempo ist in „Eroberung" deutlich höher. Weitere Abwechslung bringt „Belagerung" ins Spiel: Ein Team verteidigt die Versorgungszonen in der Kartenmitte, ist aber von den Nachschubrouten am Kartenrand abgeschnitten. Die kontrolliert die andere Mannschaft. **Conquest** verlängert den Spielspaß in den spannenden Mehrspieler-Partien beträchtlich und steht beim nächsten Spielstart zum automatischen Download bereit.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.



Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

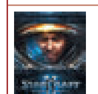
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

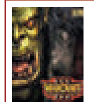
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspielermodus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

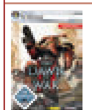


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



Ruhe vor dem Sturm: Frühaufsteher haben sich in Stellung gebracht, um zu den gefragtesten Messeständen zu flitzen.

Foto: Koelnmesse

Viva Colonia: Die Gamescom 2012

Von: Petra Fröhlich

Tomb Raider schon jetzt spielen? Das geht: in Köln, auf der Gamescom 2012. Wir verraten Ihnen die Highlights.

DATEN & FAKTEN

Messegelände Köln

ÖFFNUNGSZEITEN:

Donnerstag, 16.8.	10-20 Uhr
Freitag, 17.8.	10-20 Uhr
Samstag, 18.8.	9-20 Uhr
Sonntag, 19.8.	9-18 Uhr

TICKETPREISE IM VORVERKAUF:
11 Euro am Donnerstag/Freitag, 15 Euro am Samstag/Sonntag. Schüler, Studenten, Azubis usw. erhalten Ermäßigungen.

ACHTUNG:
An den Tageskassen zahlen Sie deutlich mehr als im Vorverkauf!

Stell dir vor, es ist Spielemesse in Köln – und alle Welt redet nur über die Aussteller, die abgesagt haben. Oder die angeblich abgesagt haben. Oder darüber, dass die Veranstaltung ohnehin vor dem Aus steht. Diesen Eindruck könnte man haben, wenn man sich die Berichterstattung im Vorfeld ansieht. Grund: Mit Microsoft, Nintendo, Sega und THQ verzichten gleich vier große Namen auf einen Gamescom-Auftritt.

Doch bei all dem Gejammer wird gerne vergessen, dass auch die Gamescom 2012 vor Spieleneuheiten nur so bersten wird – nirgends sonst kann man so viele Spiele an einem einzigen Tag erleben. Und dafür lohnt sich auch eine etwas längere Anreise.

Die Gamescom findet in diesem Jahr zum vierten Mal statt und ist für das Publikum an vier Tagen geöffnet, von Donnerstag bis Sonntag (16. bis 19. August). Der 15. August ist den Fachbesuchern und der Presse vorbehalten. Das Areal ist zweigeteilt: In den Hallen 4 und 5 wird Business gemacht. Dort hofieren die Hersteller die Einkäufer der großen Ketten und Versender. Dort suchen aufstrebende Studios nach Investoren, die an ihre Idee glauben. Und dort – „behind closed doors", also hinter verschlossenen Türen – werden auch brandneue Spiele präsentiert, die erst 2013 oder noch später erscheinen. Die Hallen 6, 7, 8, 9 und 10 sind hingegen ganz den Spielefans gewidmet: Dort ist es ohrenbetäubend laut, stickig, es herrscht drangvolle Enge. Im vergangenen Jahr strömten am Messe-Samstag so viele Menschen auf das Gelände, dass die Zugänge geschlossen werden mussten – aus Sicherheitsgründen. Lange Warteschlangen gehören zur Gamescom einfach dazu: Wer im vergangenen Jahr **Battlefield 3**, **Diablo 3** oder **Call of Duty: Modern Warfare 3** erleben wollte, musste schlimmstenfalls drei, vier, fünf Stunden warten – und das für durchschnittlich 10 bis 15 Minuten Netto-Spielzeit.

Wie im Vorjahr werden viele Stände komplett von hohen Wänden umbaut sein – eine Folge der strengen Jugendschutzauflagen. Nur wer ein rotes Bändchen am Arm trägt und sich somit als Volljähriger ausweist, wird **Dishonored**, **Far Cry 3**, **Crysis 3** oder **Tomb Raider** sehen und spielen dürfen.

Wer sich für ganz bestimmte Spiele interessiert, ist ohne konkrete Tipps hoffnungslos verloren (oder wird bestenfalls per Zufall auf sie stoßen). Beispiel **Hitman: Absolution**: Das Auftragskiller-Spiel stammt aus dem Hause Square Enix und wird von IO Interactive entwickelt. Doch im Ausstellerverzeichnis wird man weder die eine noch die andere Firma finden, denn die Square-Spiele gibt's ausschließlich auf dem Stand von Koch Media/Deep Silver zu sehen. Wir haben uns für unseren Gamescom-Reiseführer auf der nächsten Doppelseite also vor allem darauf konzentriert, Sie zielstrebig zu den begehrtesten Spielen zu lotsen.

Ein Besuch der Gamescom 2012 lohnt sich im Wesentlichen aus zwei Gründen: Zum einen können Sie Weihnachtshits wie **Assassin's Creed 3** oder **Call of Duty: Black Ops 2** live ausprobieren. Und zum anderen erwartet Sie auf vielen Showbühnen ein abwechslungsreiches Programm. Bekannte Spie-

Foto: Koelnmesse


FIFA 13 oder PES 2013? Fußballfans sprinten zu den Spielstationen auf den Ständen von Electronic Arts und Konami, um die neuesten Versionen beider Serien schon jetzt zu testen.

ledesigner beantworten Fragen der Fans und geben Autogramme, Gilden und Clans liefern sich Showkämpfe und wie in jedem Jahr werden wieder viele Tonnen an Werbegeschenken unters Volk gebracht.

Als Besuchermagnet dürfte sich wieder die riesige Bühne von Blizzard Entertainment in Halle 6 erweisen: Das Studio fährt ein komplettes Orchester auf, das bekannte Titel aus **Diablo**, **World of Warcraft** und **Starcraft** zum Besten gibt. Ein Vergnügen der ganz besonderen Art sind auch die Kostüm- und Tanzwettbewerbe.

In Nostalgie schwelgen lässt sich in der „Retro Gaming"-Ausstellung: Auf über 600 Quadratmetern gibt es legendäre Computer, Konsolen und Spiele zu besichtigen (Schwerpunkt: 30 Jahre Commodore C64). Und bei der Deutschen Casemod-Meisterschaften können Sie Schraubern dabei zusehen, wie gewöhnliche PCs kreativ aufgemotzt werden. In den Außenbereichen hinter Halle 8 finden Sie zudem Funsport-Angebote wie einen Motorrad-Parcours oder einen Hochseilgarten. In Halle 10.2 zeigen Skateboarder und BMX-Fahrer ihr Können in der Half-Pipe. Die Gamescom ist auch die ideale Anlaufstelle, wenn Sie sich für einen Job in der Games-Branche interessieren: Im großen Jobs&Karriere-Bereich informieren Schulen, Unis, Institute, Studios und Publisher über ihre Ausbildungsangebote.

Falls Sie sich vom anstrengenden Messetrubel etwas erholen möchten, empfehlen wir Ihnen die gemütlichen Sitzecken auf dem PC-Games-Stand (COMPUTEC MEDIA, Halle 8) – dort gibt es wie in jedem Jahr kleine Geschenke für unsere Abonnenten und natürlich können Sie auch die PC-Games-Redakteure treffen.

Wer keine Zeit oder keine Lust auf einen Abstecher nach Köln hat: Auf www.pcgames.de berichten wir ab Montag, 13. August, live vom Messegelände – unser Team vor Ort versorgt Sie mit News, Anspiel-Eindrücken, Videos, Interviews und Screenshots! ❑



„Nur" noch drei Stunden: Viel Geduld musste mitbringen, wer 2011 Call of Duty oder Diablo 3 erleben wollte. Der Stand von Activision Blizzard dürfte auch in diesem Jahr hoffnungslos überlaufen sein.

10 TIPPS FÜR IHREN BESUCH

1 Gut geplant ist halb gewonnen
Wichtigster Tipp: planen, planen, planen! Wer nach dem Motto „Mal sehen, was da abgeht" auf die Messe stolpert, wird die Hälfte verpassen und unnötig viel Zeit in Warteschlangen verbringen.

2 Vorverkauf nutzen!
Kaufen Sie Ihr Ticket unbedingt im Vorverkauf – zum Beispiel in Saturn-Märkten, an Vorverkaufsstellen (Liste auf www.gamescom.de) und natürlich auf www.gamescom.de selbst. Sie ersparen sich nicht nur lange Wartezeiten an den Kassen: Sie zahlen erheblich weniger als an der Tageskasse. Und: Nur Besucher mit diesen Tickets dürfen den Zugang in Halle 11 nutzen, der sich direkt am Deutzer Bahnhof befindet.

3 Der beste Tag für Ihren Gamescom-Trip
Gamescom-Zeit – Schulferienzeit! Das gilt für Bayern, Baden-Württemberg, Bremen, Niedersachsen, NRW, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen. Das ist einerseits gut, weil sich die Besuchermassen dadurch gut verteilen und nicht nur auf das Wochenende konzentrieren. Andererseits gibt es wenige Phasen, in denen „nicht so viel los" ist. Nutzen Sie die Abendstunden, denn in den ersten drei Tagen ist das Gelände bis 20 Uhr geöffnet. Ein heißer Tipp ist zudem der Sonntagnachmittag (Achtung, die Messe schließt dann schon um 18 Uhr!).

4 Gamescom-Samstag beachten
Sie wollen unbedingt am Samstag zur Gamescom? Dann müssen Sie Ihr Ticket für diesen Tag im Vorfeld ordern – vor Ort können Sie keine Karten kaufen, alle Kassen sind geschlossen!

5 Personalausweis mitbringen
Vergessen Sie bloß nicht Ihren gültigen „Lichtbildausweis" (Führerschein, Personalausweis)! Sonst bekommen Sie kein Altersbändchen ausgehändigt – und dann wird selbst 20-jährigen der Zugang zu Spielen wie **Call of Duty** verwehrt. Die Bändchen gibt es vor Ort in den Farben Grün (ab 12 Jahren), Blau (ab 16 Jahren) und Rot (ab 18 Jahren).

5 „Gamescom Aktuell" lesen
Unsere Kollegen von Games Aktuell produzieren täglich frisch das amtliche Messemagazin „Gamescom Aktuell" mit vielen Tipps und Terminen. Wer wissen möchte, was tagsüber auf den Bühnen passiert, sollte sich direkt am Eingang dieses kostenlose Heft schnappen.

6 Eingang sorgfältig aussuchen
Die Gamescom verfügt über mehrere Eingänge. Wählen Sie den Eingang, der Ihrem bevorzugten Stand am nächsten liegt. Beispiel: Wenn Sie vor allem an **Guild Wars 2** (NC Soft, Halle 8) interessiert sind, sollten Sie den Eingang Nord wählen.

7 Öffentliche Verkehrsmittel nutzen
Wer Staus rund um die Parkplätze meiden möchte, nutzt öffentliche Verkehrsmittel: Die Eintrittskarte dient als Ticket für alle Busse und Bahnen des Verkehrsverbunds Rhein-Sieg und Rhein-Ruhr – kostenlos nutzbar am Tag Ihres Besuchs!

8 App herunterladen
Bei 400 Ausstellern und 140.000 Quadratmetern verliert man schnell mal den Überblick – wo ist der Stand von Take 2, wo der nächste Geldautomat, wo geht's zum Parkplatz? Die kostenlose iPhone- und Android-App (einfach im Appstore nach „Gamescom" suchen) enthält eine umfangreiche Ausstellersuche und Hallenpläne. Sehr praktisch!

9 Chill-Out nach der Messe
Falls Sie in Köln übernachten und sich nach dem Messetag noch fit genug fühlen, sollten Sie die Kölner Innenstadt aufsuchen: Das traditionelle Gamescom-Festival bietet Live-Musik, Infostände und Spielstationen. Das Programm gibt's auf www.gamescomfestival.de.

10 Schnäppchen jagen
Man kennt's aus den Vorjahren: Während der Messe sind Plakatsäulen mit Angeboten von Saturn & Co. belegt – mit teils unglaublichen Preishämmern, die nur während der Messe in Köln gelten. Da ist das Geld für Eintritt und Sprit schnell wieder drin.

IHR GAMESCOM-ROUTENPLANER



PC GAMES @ GAMESCOM

Sie haben Fragen rund um PC Games? Möchten mit Redakteuren plauschen? Ihren Abonnenten-Gutschein einlösen (liegt dieser Ausgabe bei)? Oder sich einfach nur vom Messestress ausruhen? Dann heißen wir Sie herzlich willkommen auf dem COMPUTEC-Stand in Halle 8. Die PC Games-Redaktion ist am Donnerstag (16-17 Uhr) sowie am Freitag (15-16 Uhr) für Sie da. Auf pcgames.de verlosen wir im Vorfeld Fastpässe, um die Warteschlangen an begehrten Ständen zu umgehen – auch die bekommen Sie bei uns.

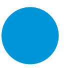
Herzlich willkommen bei PC Games: In Halle 8 – schräg gegenüber von World of Tanks und Guild Wars 2 – heißen wir Leser und Abonnenten herzlich willkommen.

ACTIONSPIELE

Wer die neuesten Shooter und Action-Adventures ausprobieren möchte, hat sich viel vorgenommen: Wahrscheinlich reicht ein Tag gar nicht aus, um alle Neuheiten zu erleben. Das liegt vor allem daran, dass man eine Menge Zeit in den Warteschlangen vor dem Activision-Stand (**Call of Duty: Black Ops 2**) und bei Electronic Arts (**Medal of Honor: Warfighter**) verbringen wird. Beide befinden sich in Halle 6. Wenige Meter weiter zeigt Kalypso erstmals den Schleich-Shooter **DARK**, bei Take 2 erwartet Sie **Borderlands 2.** Auch in Halle 7 wird ein Action-Feuerwerk abgebrannt: Auf dem Gelände von Koch Media freut sich Lara Croft auf ein **Tomb Raider**-Rendevous, dazu gibt's **Hitman: Absolution** und **Sleeping Dogs** (allesamt spielbar!). Bei Crytek steht natürlich **Crysis 3** im Mittelpunkt, auch als PC-Version. Wer sich auf **Far Cry 3** und **Assassin's Creed 3** freut, muss zwangsläufig bei Ubisoft vorbeischauen. Mit etwas Glück gibt es am Capcom-Stand einen Blick auf die PC-Version von **Resident Evil 6** zu erhaschen. **Minecraft** als Shooter? Klingt verrückt, macht aber irren Spaß – probieren Sie **Brickforce** am Infernum-Stand (Halle 8). Schräg gegenüber vom PC-Games-Stand finden Sie Wargaming.Net, wo neben dem Panzer-Onlinespiel **World of Tanks** auch die luftige Variante **World of Warplanes** spielbar sein wird. Auch den Weltraum-Shooter **Planetside 2** gibt es dort zu besichtigen. Als Abschluss Ihrer Action-Tour sollten Sie sich bei Namco Bandai die PC-Version von **Dark Souls** ansehen, die wenige Tage nach der Gamescom erscheint. Und bei Bethesda können Sie prüfen, ob die üppigen Vorschusslorbeeren für das außergewöhnliche Action-Adventure **Dishonored: Die Maske des Zorns** gerechtfertigt sind.

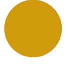
ROLLENSPIELE / MMORPG / ADVENTURES

Neuheiten vom Kaliber eines **Risen 2**, **Skyrim** oder **The Witcher 2** dürfen Rollenspielfans nicht erwarten. Dafür kommen die Online-Rollenspieler auf ihre Kosten, denn neben dem neuen **World of Warcraft**-Add-on **Mists of Pandaria** dürfte vor allem **Guild Wars 2** (erscheint am 28. August) die meiste Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Der gigantisch große Blizzard-Stand befindet sich direkt am Eingang der Halle 6 und ist nicht zu übersehen. In derselben Halle sollten Sie unbedingt auch bei Kalypso Halt machen, um sich einen Eindruck von **Das Schwarze Auge: Demonicon** zu verschaffen. Wer sich für die neuesten MMORPGs aus Fernost interessiert, ist in Halle 8 genau richtig. Den Adventure-Fans empfehlen wir vor allem **Geheimakte 3** bei Deep Silver (Halle 7).



SPORT- UND RENNSPIELE

Im vergangenen Jahr nutzten Mats Hummels und Lukas Podolski die Gelegenheit, die neueste Version von **FIFA** auf der Gamescom zu testen. Zum Start der neuen Saison laufen sowohl **FIFA 13** als auch der Erzrivale **Pro Evolution Soccer 2013** in Köln auf. Electronic Arts (Halle 6) und Konami (Halle 7) zeigen ihre neuesten Fußballsimulationen und lassen die Fans gerne zum Gamepad greifen. Rennspiel-Freunde sollten sich ein Bild davon machen, was Criterion (**Burnout**) mit **Need for Speed: Most Wanted** anstellt – auch das lässt sich live bei Electronic Arts erleben. Und zu guter Letzt drehen Sie eine Runde mit der Formel-1-Simulation **F1 2012**, zu finden auf dem Namco-Bandai-Stand (Halle 9).



STRATEGIESPIELE

Wer die längste Warteschlange schnell hinter sich bringen will, startet bei Blizzard in Halle 6: Dort können Sie den Mehrspielermodus von **Starcraft 2: Heart of the Swarm** testen. In derselben Halle warten **SimCity**, **Fußball Manager 13** (beides EA), **XCOM: Enemy Unknown** (Take 2) und **Legends of Pegasus** (Kalypso). Abtauchen können Sie mit dem **Anno 2070-Add-on Die Tiefsee** bei Ubisoft in Halle 7. Highlights in Halle 8: die Online-Strategie-Perlen **End of Nations** und **League of Legends**.

10x FEHLANZEIGE

1 Grand Theft Auto 5
Ein zweisekündiger Ausschnitt des **GTA-5**-Trailers im offiziellen Gamescom-Video sorgte für Spekulationen, **GTA 5** könnte in Köln gezeigt werden. Wir wissen: Fehlalarm!

2 Half-Life 3
Zwar hat Valve einen Gamescom-Stand in Halle 7, aber mehr als Steam-Gutscheine (immerhin!) können Sie dort leider nicht erwarten.

3 Watch Dogs
Ubisofts Cyberthriller wurde eben erst angekündigt – ein Fall für die Gamescom 2013.

4 Rome 2: Total War
Möglicherweise wird das Strategiespiel nur Journalisten präsentiert, nicht aber für jedermann spielbar am Stand sein.

5 Splinter Cell: Blacklist
Am Ubisoft-Stand lässt Sam Fisher den Kollegen aus **Assassin's Creed 3** und **Far Cry 3** den Vortritt – beide Spiele erscheinen noch in diesem Jahr.

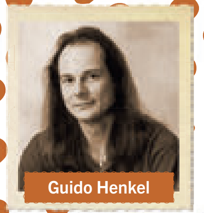
6 The Elder Scrolls: Online
Im vergangenen Jahr war's **Rage**, in diesem Jahr konzentriert sich Bethesda voll und ganz auf das Action-Spiel **Dishonored: Die Maske des Zorns**.

7 Bioshock: Infinite
Der Unterwasser-Shooter kommt erst 2013 – deshalb steht der Take-2-Stand ganz im Zeichen von **XCOM: Enemy Unknown** und **Borderlands 2**.

8 Metro: Last Light
Der sich in Turbulenzen befindliche Publisher (**Homeworld**, **Company of Heroes 2**) lässt die Gamescom in diesem Jahr aus – für **Metro: Last Light** und das **Southpark**-Online-Rollenspiel kommt die Messe zu früh.

9 Aliens: Colonial Marines
Nach der Schließung von SEGAs Deutschland-Filiale war nicht damit zu rechnen, dass der Horror-Shooter in Köln gezeigt wird.

10 Wii U
Wer Nintendos neue Konsole live in Aktion erleben will, hat vielleicht Glück bei Publishern, zum Beispiel Ubisoft (**ZombiU**).

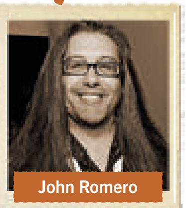


Jade Raymond

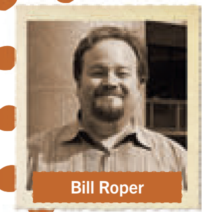


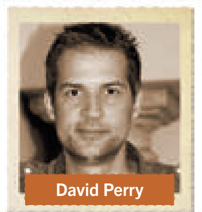


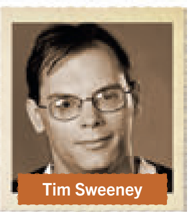


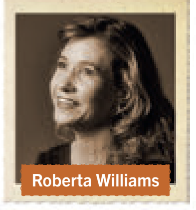
















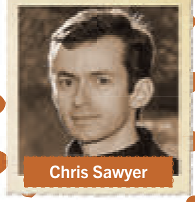




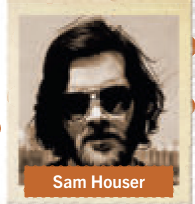












20 JAHRE PC GAMES: TEIL3

AUF DVD
• Special-Report

Designer, Studios, Publisher

Von: Thorsten Küchler

Von Personen und Firmen, die moderne Spielegeschichte geschrieben haben

Sie sind die Gesichter hinter den Bits und Bytes, die Menschen hinter den Maschinen: Die Rede ist von den Spielemachern, die uns in den letzten 20 Jahren so viel Freud, aber manchmal auch so viel Leid beschert haben. Auf dieser und den folgenden acht Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten, skurrilsten, mutigsten und genialsten dieser Zunft vor. Freilich ohne jeden Anspruch auf Vollständigkeit! Denn eine Liste aller Studios und Publisher, die uns in 20 Jahren PC Games begleitet haben, würde wohl selbst den Rahmen eines dicken Buches sprengen. Deshalb konzentriert sich dieses Special auf all die, die uns (und hoffentlich auch Ihnen) in Erinnerung geblieben sind.

Dabei verzichten wir bewusst auf trockene, neunmalkluge Abhandlungen der Marke „Gegründet im Jahre 19XX am Stadtrand von YZ …" und stellen stattdessen die besondere Bedeutung der jeweiligen Firma beziehungsweise des jeweiligen Menschen heraus – angereichert mit mal lustigen, mal absurden, mal fast schon romantischen Anekdoten aus der PC-Games-Redaktion. Ein Hoch auf die Magie der Nostalgie!

Vor, während oder nach der Lektüre dieses Artikels empfehlen wir Ihnen einen Blick auf das zugehörige Video-Special auf unserer DVD: Robert Horn wagt darin einen bewegten wie bewegenden Rückblick auf die wichtigsten Entwickler der letzten 20 Jahre – und damit genug der Vorworte, los geht's! ❑

20 Jahre PC Games

DIE JUBILÄUMSSERIE

AUSGABE 6/12: PC Games 10/92
Von den Entwürfen bis zur Erstausgabe: Die Geburtsstunde von PC Games

AUSGABE 7/12: Making of PC Games
Wir zeigen Ihnen ausführlich, wie eine Ausgabe der PC Games entsteht.

AUSGABE 8/12: Spielemacher: Designer, Studios, Publisher
Molyneux bis Microprose: Diese Legenden haben unser Hobby geprägt!

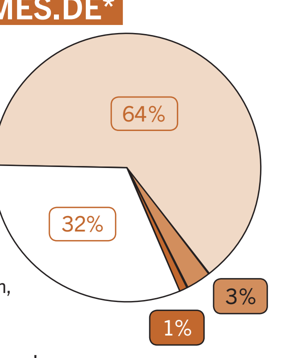
AUSGABE 9/12: Hardware für PC-Spieler
Faszinierend: Wie Grafikkarten & Co. Technik UND Spieldesign vorantreiben

AUSGABE 10/12: Spiele-Meilensteine
Die besten Spiele – gewählt von Lesern und der Redaktion!

UMFRAGE AUF PCGAMES.DE*

Machen Sie ihre Kaufentscheidung davon abhängig, wer das jeweilige Spiel entwickelt hat?

- Kommt drauf an: Bei einigen Entwicklern bin ich skeptisch, bei anderen euphorisch.
- Ist mir komplett egal!
- Ich kaufe nur Titel von Entwicklern, deren bisherige Spiele gut waren!
- Ich unterstütze nur kleine Indie-Teams!



Wer ist die größte Ikone unter den Spielemachern? (Top 5)



Gabe Newell, Valve (**Half-Life**-Serie)	13%
Sid Meier, Firaxis (**Civilization**-Serie)	10%
Sam Houser, Rockstar (**GTA**-Serie)	8%
John Carmack, id Software (**Doom**-Serie)	7%
Bill Roper, Ex-Blizzard (**Warcraft**-Serie)	6%

Welches ist das beste Entwicklerstudio aller Zeiten? (Top 5)

Blizzard (**Warcraft**, **Starcraft**, **Diablo**)	19%
Valve (**Half-Life**, **Portal**, Steam-Service)	11%
Bethesda (**Elder Scrolls**-Serie)	10%
Bioware (**Mass Effect**-Serie)	9%
Rockstar (**GTA**-Serie, **Max Payne 3**)	8%

* 1.500 Teilnehmer, Stand: 12. Juli 2012

GIGANTEN
Die wichtigsten Publisher

Die Großen

Wo viele Zwerge sind, da gibt es zumeist auch wenige Riesen: In den letzten Jahren teilten sich drei Publisher einen Großteil des Spielemarkts.





Die Erfolgsverwöhnten haben zumeist nicht nur viele Fans, sondern auch ebenso viele Gegner! Kein Unternehmen weiß das besser als Electronic Arts: Der amerikanische Hersteller kann seit jeher noch so tolle, innovative Produkte (wie **Dead Space**) veröffentlichen – sein Image als geldgierige Spielefabrik wird EA dennoch nicht los. Ein Hauptgrund für diesen zweifelhaften Ruf: Electronic Arts hat in den letzten zwei Jahrzehnten diverse namhafte Entwicklerstudios geschluckt – und diese dann einfach zerschlagen. Wie einst Pac-Man Pillen futterte EA mit Bullfrog, Pandemic, Origin und Westwood munter Fan-Lieblinge sowie deren Spielemarken.

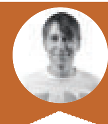
Einen ganz anderen Weg ging indes Ubisoft: Das französische Unternehmen baute während der 20-jährigen PC-Games-Historie immer mehr interne Studios auf. Mit großem Erfolg: Alleine die Niederlassung in Montreal hat mit **Prince of Persia**, **Assassin's Creed** und **Splinter Cell** gleich drei weltberühmte Serien aus der Taufe gehoben. Der aktuell gigantischste Gigant ist aber Activision Blizzard: Hier trifft **Call of Duty** auf **Diablo**, Unterhaltungs-Software auf die große, weite Finanzwelt. Ein Gemisch, das uns Spielern nicht immer lecker schmeckt – zumal Firmenchef Robert „Bobby" Kotick für diverse verbale Ausfälle verantwortlich zeichnet! Dennoch: Wir würden jede Wette eingehen, dass die drei Großen auch noch in unserem Special zum Thema „40 Jahre PC Games" eine Rolle spielen werden ...



Die Gestrigen

Zuerst hatten sie kein Glück – und dann kam auch noch Pech dazu!

Wer die letzten 20 Jahre Spielegeschichte Revue passieren lässt, der stößt unweigerlich auch auf einige Hersteller, die längst nicht mehr existieren. Wie zum Beispiel Acclaim: Die amerikanische Traditionsfirma stolperte 2002 über den Megaflop **Turok: Evolution**. Ähnlich erging es Midway: Eine Mischung aus Größenwahn (absurdes Millionengrab: **This is Vegas**) und Unvermögen sorgte dafür, dass der **NBA Jam**-Erfinder Bankrott machte. An SSI dürften sich hingegen nur noch unsere älteren Leser erinnern: Strategic Simulations Inc. (so der vollständige Name) wurde vor allem dank des genialen **Panzer General** weltberühmt – endete aber als schnöder Markenname im Ubisoft-Portfolio. Und wo wir schon auf dem Nostalgie-Trip sind: Kennen Sie noch Sir-Tech? Die Firma, die mit **Jagged Alliance** und der **Wizardry**-Reihe für Furore sorgte? Oder wie wäre es mit Sierra On-Line: **King's Quest**, **Space Quest**, **Police Quest** – die Firma des Ehepaars Ken und Roberta Williams hatte eine Art Abonnement auf Spieletitel mit dem Wort „Quest". Und nebenbei brachte man mit **Leisure Suit Larry** gleich noch den größten Software-Schlingel aller Zeiten auf den Markt.



THORSTEN ERINNERT SICH:

Liebe Leser, ich fühle mich schuldig – mitschuldig an der Pleite von Acclaim! Denn wie viele andere deutsche Journalisten habe ich 2001 im Rahmen der Games Convention an einer **Turok: Evolution**-Party teilgenommen. Und diese völlig maßlose Sause (man hatte den Leipziger Zoo gemietet!) dürfte bei der Acclaim-Finanzbuchhaltung nicht für Erheiterung gesorgt haben.



Turok: Evolution

This is Vegas

Panzer General

GLOSSAR

Damit Sie mitreden können: Fachbegriffe zum Thema – einfach und kurz erklärt.

CRUNCH-TIME: So nennt man die finale, oft extrem stressige Phase im Entwicklungszyklus einer Spieleproduktion. Sie ist deshalb so gefürchtet, weil für die Mitarbeiter meist viele Überstunden anfallen.

DISTRIBUTOR: Er kümmert sich um die Verteilung eines Spiels, agiert also als Großhändler und beliefert die einzelnen Verkaufsstellen. Viele große Publisher übernehmen diesen Job für ihre Produkte gleich selbst.

FIRST PARTY: Betreibt ein Publisher eigene Entwicklungsstudios, so werden diese als „First Party" bezeichnet. Ubisoft Montreal ist beispielsweise ein typischer Vertreter dieser Gattung. Externe Firmen, die ein Spiel anliefern, nennt man indes „Third Party".

IP: Das ist die Abkürzung für „Intellectual Property", also geistiges Eigentum. In der Spiele-Industrie sorgt dieser Begriff immer wieder für Unmut: Denn Entwickler und Publisher streiten häufig darum, wer denn nun die Rechte an einer Serie (er-)hält.

ENTWICKLER: Im Englischen als „Developer" bezeichnet, ist der Entwickler für die Erstellung eines Spiels verantwortlich. Um es auf den Markt zu bringen, braucht er zumeist aber einen Publisher.

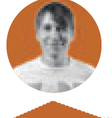
KICKSTARTER: Diese Webseite wurde zum Inbegriff für Crowdfunding – also die Finanzierung eines Projektes, indem man die Spieler um monetäre Unterstützung bittet.

PUBLISHER: Wie das Wort bereits andeutet, publiziert (also veröffentlicht) der Publisher Spiele. Er übernimmt demnach die Bewerbung und die Vervielfältigung des Produkts – fordert dafür aber auch kreativen Einfluss.

Die Skandalösen

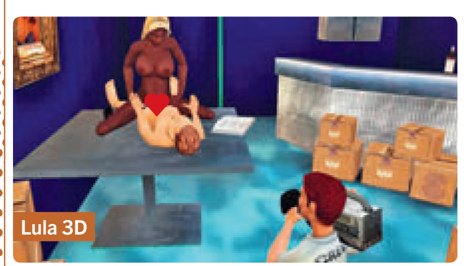
Bugs, billige Ausreden, nicht eingehaltene Versprechungen: Einige Hersteller haben ihren Ruf nachhaltig ruiniert.

Es mag ein unangenehmer Zufall sein: Aber diese wenig ruhmreiche Rubrik wird von deutschen Publishern dominiert. Nehmen wir beispielsweise CDV: Der Hersteller aus dem badischen Karlsruhe konnte anfangs einige Achtungserfolge verbuchen – etwa mit dem Strategiespiel **Sudden Strike**. Doch ab dem Börsengang 2002 ging es abwärts: Besonders das furchtbare, zigfach verschobene Sex-Abenteuer **Lula 3D** verschlang Unsummen. Die bittere Folge: Insolvenz. Denselben traurigen Weg ging 10tacle: 2006 sammelte man auf dem Frankfurter Finanzmarkt massig Geld ein, um das dann sinnlos zu verprassen – etwa für das nie erschienene Megaprojekt **Elveon**. Extrem unschön: Viele Investoren wurden offenbar mit grotesk geschönten Geschäftszahlen getäuscht. Apropos getäuscht: Auch die österreichische Firma Jowood war nie um eine kleine Notlüge verlegen. Wir sagen nur: **Gothic 3**, die wohl größte Bug-Katastrophe aller Zeiten. Und dann waren da ja noch Software 2000 und Ascaron: Die beiden Produzenten von Fußball-Sims (**Bundesliga Manager** vs. **Anstoss**) überboten sich förmlich mit unfertig auf den Markt geworfenen Titeln. Die gerechte Strafe für beide: der Bankrott. Den Vogel schoss aber Gamecock ab: Der Publisher aus Texas machte Skandale zu seinem Geschäftsmodell – mit wenig Erfolg.

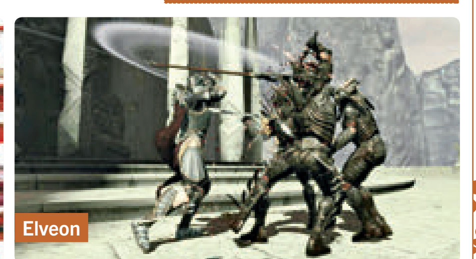


THORSTEN ERINNERT SICH:

Schauen Sie sich mal das Bild unten in der Mitte an: Es zeigt die Gamecock-Führungsriege! Und so unseriös die Herren auf dem Foto wirken, so unseriös waren sie auch: Bei einem Event durfte ich live miterleben, wie der Firmenpräsident einigen anwesenden Journalisten eine Irokesen-Frisur rasierte – während er einen Joint rauchte. Und auf der Showbühne? Da turnten nackte Liliputaner rum!


Lula 3D


Gamecock


Elveon

Die Dauerbrenner

Die „Schuster, bleib bei deinem Leisten"-Taktik bringt manch einem viel Erfolg.

Auch wenn es wenig innovativ sein mag: Lucas Arts zehrt seit Jahrzehnten von der **Star Wars**-Marke. Ob **Rebel Assault** (1993) oder das aktuelle **Star Wars 1313** – die Sternensaga ist ein Kundenmagnet. Eine ebenso zugkräftige Serie hat Bethesda mit **Elder Scrolls** geschaffen – und ist damit zu einem der wichtigsten Publisher aufgestiegen. Weitaus geringer, aber nicht weniger beachtlich ist der Marktanteil von Paradox: Mit knüppelharten Strategiespielen wie **Hearts of Iron** haben sich die unbeirrbaren Schweden ihre eigene Nische geschaffen.

Rebel Assault

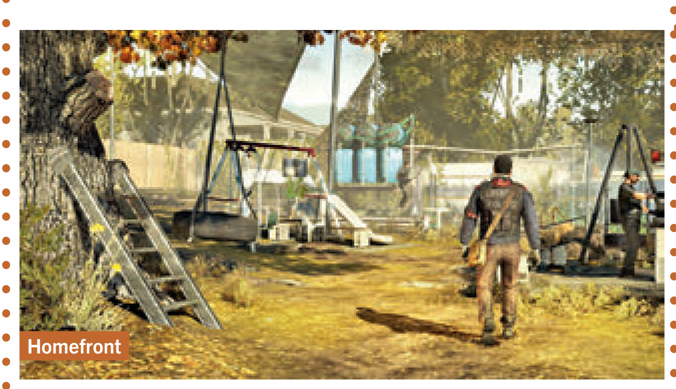
The Elder Scrolls: Skyrim

The Elder Scrolls: Arena

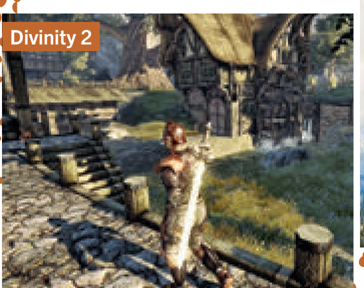
Hearts of Iron 3

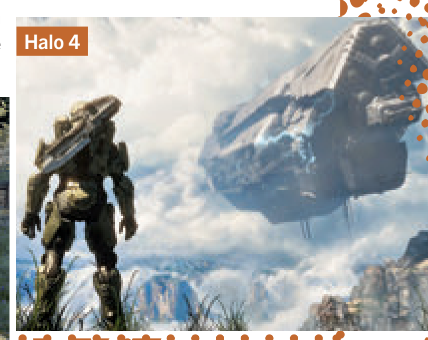
Die Problemkinder

Finanznöte, PC-Ignoranz: Um manche Spielehersteller muss man sich aktuell Sorgen machen – und zwar aus den unterschiedlichsten Gründen.


Homefront

Wer nach den Sternen greift, der kann tief fallen: Das musste THQ schmerzhaft erfahren. Mit **Homefront** wollte der Publisher **Call of Duty** angreifen, scheiterte aber grandios – und versenkte Millionen von Euro. Entsprechend wurden in vielen THQ-Studios Mitarbeiter entlassen, etwa bei Volition (**Red Faction**) und Vigil Games (**Darksiders**). Ähnlich erging es DTP, das mit **Divinity 2** einen veritablen Flop ablieferte und nun deutlich kleinere Software-Brötchen bäckt. Und auch der japanische Traditionshersteller Sega steckt in finanziellen Nöten: Bis auf die englische Niederlassung wurden alle europäischen Büros geschlossen. In Zukunft will man sich auf das Geschäft mit Download-Titeln konzentrieren. Sorgen ganz anderer Natur macht uns Microsoft: Der Windows-Konzern kann sich zwar vor Geld kaum retten, entwickelt sich aber zum PC-Ignoranten. Seit dem Erscheinen der Xbox 360 hat die Firma von Bill Gates kaum noch große PC-Spiele veröffentlicht. Titel wie **Halo 4** erscheinen nur für Konsole.


Divinity 2

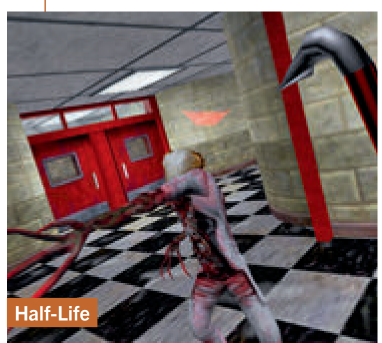

Halo 4

MACHER

Bedeutende Entwicklerstudios

Die Wegweisenden

Legendär, einzigartig, unglaublich bedeutend: Ohne diese fantastischen Studios und ihre genialen Ideen wäre unser Hobby nur halb so schön.



Half-Life



Doom

Ohne id Software gäbe es keine Ego-Shooter, ohne Valve kein Steam, ohne Epic keine Unreal Engine – und dementsprechend sind diese drei Entwickler ebenso weltberühmt wie erfolgreich. Weitaus schlechter erging es den nicht weniger bedeutenden Westwood Studios: Nachdem die Firma dem Echtzeitstrategie-Genre mit **Dune 2** und **Command & Conquer** zu Weltruhm verhalf, endete sie als Teil von EA – und wurde schließlich dichtgemacht. Da wir gerade bei Electronic Arts sind: Zu dem Megakonzern gehören noch drei weitere, wegweisende Studios: namentlich Bioware, die Macher des zeitlosen RPG-Klassikers **Baldur's Gate 2** sowie Maxis (**Die Sims**) und Dice (**Battlefield**). Das nennt man dann wohl geballte Kompetenz.

Die Eigenbrötler

Wollen die einfach unbedingt anders sein? Oder können die nicht anders?

Fernab aller Modeerscheinungen bleiben einige Entwickler fast schon stur ihrer Linie treu. Zum Beispiel Firaxis: Nahezu jedes Spiel der Firma von Sid Meier setzt auf altmodische Rundentaktik und zweckmäßige Grafik – von **Alpha Centauri** (1999) bis hin zu **XCOM: Enemy Unknown** (2012). Einen eher unüblichen Weg beschritt 1992 (also im Gründungsjahr der PC Games) auch Novalogic mit **Comanche:** Die Flugsimulation stellte ihre Grafik in Voxeln (dreidimensionale Pixel) dar – damals eine echte Sensation! Weniger durch technische als vielmehr durch kreative Klasse fielen und fallen hingegen zwei andere Studios auf: Funcom sowie Oddworld Inhabitants. Ersteres erzählt in seinen Spielen fast schon verträumte Geschichten – aktuell in **The Secret World**, 2000 in **The Longest Journey**. Oddworld hatte es sich indes zum Credo gemacht, Spiele mit unterschwelliger politischer Botschaft zu entwicklen. So geht es in **Oddworld: Stangers Vergeltung** etwa um Themen wie Rassenhass und Intoleranz. Politik der ganz andere Art bestimmt unterdessen das Portfolio von Creative Assembly: Die Engländer bringen seit nunmehr zwölf Jahren einen **Total War**-Teil nach dem anderen auf den Markt. Mutige Action-Experimente wie **Viking** oder **Spartan** finden nur auf Konsole statt.



Shogun: Total War

The Longest Journey



Alpha Centauri

Comanche

Oddworld: Strangers Vergeltung

Die Umstrittenen



Warcraft Adventures

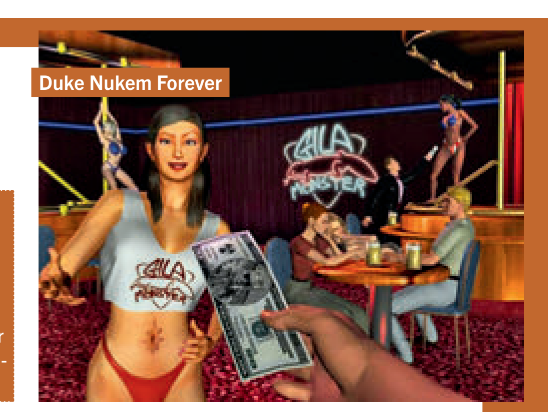
Achtung oder Verachtung? Manche Entwickler machen es einem nicht leicht, sie zu mögen.

Klar, Blizzard ist der aktuell erfolgreichste und vielleicht auch beste Entwickler der Welt. Dennoch (oder gerade deshalb) ecken die **Starcraft**-Macher gerne mal an: etwa mit der Online-Pflicht von **Diablo 3** oder mit der Einstellung fertiger Spiele (**Warcraft Adventures**). Ist das nun Selbstbewusstsein oder Arroganz? Wohl von beidem ein bisschen. Einfach nur purer Irrsinn war hingegen die Posse um **Duke Nukem Forever**, die den ehemals großen Entwickler 3D Realms in den Ruin trieb. Kaum besser erging es Core Design: Die Erfinder der weltberühmten Lara Croft lieferten mit **Tomb Raider: Angel of Darkness** ein derart bescheidenes Produkt ab, dass Eidos dem Studio glatt die Serienlizenz wegnahm. Selbiges kann Rockstar mit **GTA** natürlich nicht passieren. Und dennoch pflegt die PC-Gemeinde eine Art Hassliebe zu den Entwicklern des Open-World-Meilensteins – wir erinnern nur an die furchtbar verkorkste Umsetzung von **GTA IV**.



PETRA ERINNERT SICH:

Bei meinem Besuch 1995 beschäftigte Blizzard gerade mal 44 Leute – heute sind es über 3.000. Die komplette Belegschaft wirkte damals an **Warcraft 2** mit – sogar die Dame am Empfang fackelte eine Orc-Siedlung nach der anderen ab. Und George Broussard von 3D-Realms? Der erzählte mir Mitte der 1990er von einer für seinen nächsten Shooter geplanten „Schrumpfkanone". Ich hielt ihn für verrückt.



Duke Nukem Forever

Die Einheimischen

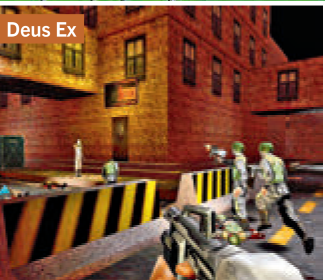


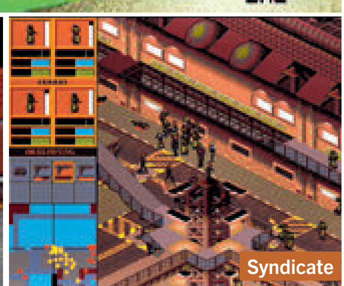
PC-Spiele „Made in Germany“: Ein Gütesiegel, das Rost angesetzt hat.

Crytek (**Crysis**), Related Designs (**Anno**): Im Jahre 2012 ist die deutsche Entwicklerlandschaft dünn besiedelt – zumindest, was große PC-Spielemacher angeht. Das war in den letzten zwei Jahrzehnten schon mal anders: Denn während **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes und Blue Byte (**Die Siedler**) noch heute existieren, sind andere namhafte Firmen auf der Strecke geblieben. Etwa die Firma Attic, die einst mit diversen **Das Schwarze Auge**-Titeln zu beachtlichem Ruhm kam. Im benachbarten Österreich beherrschte indes Max Design (**Burntime**) lange Zeit das PC-Geschehen – **Anno 1503** und **1602** gehen auf das Konto der Schladminger. Das Wort **Anno** darf nicht fallen, ohne Sunflowers zu erwähnen: Der hessische Entwickler wurde nach Flops wie **Technomage** 2007 von Ubisoft geschluckt. Und dann sind da noch Spellbound, die Macher von **Desperados** und **Arcania** – die heißen jetzt Black Forest Games.

Die Kultigen







Manche Spiele und ihre Macher werden fast schon religiös verehrt ...

Für Nicht-Spieler ist ein Ochsenfrosch wahrlich unspannend, für die PC Games aber ein fast schon magisches Tier. Denn der nach ebendiesem Tümpelbewohner benannte Entwickler Bullfrog war in den 1990er-Jahren eine der wichtigsten Spieleschmieden weltweit. Mit **Dungeon Keeper**, **Syndicate** und **Populous** erschuf die Mannschaft um Peter Molyneux gleich drei Klassiker der Spielegeschichte. Ein ähnlich legendäres Kaliber war Origin Systems: Vor allem dank der Weltraum-Saga **Wing Commander** und der Rollenspiel-Mammutserie **Ultima** genießt Origin bis heute einen exzellenten Ruf als Software-Pionier. Auch das Schicksal eines anderen Kultstudios ist eng mit dem Namen **Ultima** verknüpft: Der Serienableger **Underworld** wurde nämlich von Blue Sky Studios (später Looking Glass Studios, noch später Ion Storm Austin) erschaffen. Und diese Truppe produzierte im Jahr 2000 unter der Leitung von Warren Spector mit **Deus Ex** ein Spiel, dass man einfach als Meilenstein bezeichnen muss. Black Isle Studios, eine Abteilung des Publishers Interplay, setzte sich selbst bereits drei Jahre zuvor ein Pixel-Denkmal. Wir sagen bzw. schreiben nur: **Fallout**. Wild gewordene Affen (und damit meinen wir nicht die etwas irren Entwickler um Ron Gilbert) begründeten indes den Ruhm der Adventure-Schmiede Lucasfilm Games: Die **Monkey Island**-Reihe gilt bis heute zurecht als Genre-Referenz – und **Maniac Mansion** sollte Ihnen auch ein Begriff sein, oder?

Schaubild: So ist ein modernes Entwicklerstudio aufgebaut!

Presse — **PUBLISHER** — Handel

Besitzer und Management
Hier werden die firmenübergreifenden Entscheidungen getroffen.

Verwaltung
Zuständig für Finanzbuchhaltung, Personalwesen, Marketing und IT-Ausstattung

Producer, Abteilungs- und Projektleiter

Programmierung
Zuständig für technische Dinge wie die Engine(s)

Grafik
Zuständig für Texturen und Animationen

Design
Zuständig für Level-Aufbau und Gameplay

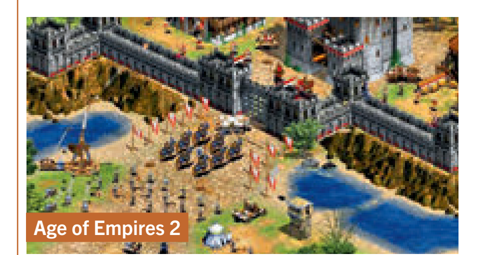
Unterstützende Teams
Etwa für den Sound, die Bug-Beseitigung und Neukonzeptionen

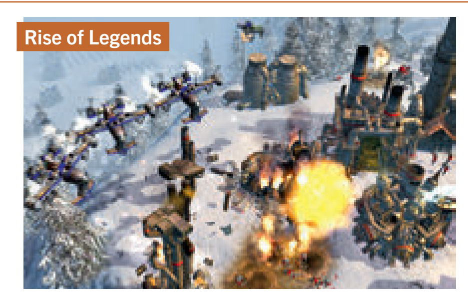
Die Gegangenen

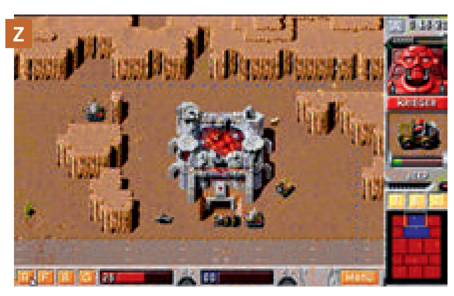
Wir sagen zum Abschied ganz laut „Servus“: Diese Entwicklerstudios werden schmerzlich vermisst.

Während die PC Games die ersten 20 Jahre ihres Bestehens fast unbeschadet überstanden hat, mussten einige namhafte Entwicklerstudios für immer ihre Pforten schließen. Erst kürzlich endete die Firmengeschichte von Big Huge Games. Der Grund: Ebenso wie das sträflich unterbewertete Fantasy-Strategiespiel **Rise of Legends** entpuppte sich auch **Kingdoms of Amalur** als Ladenhüter. Der wohl größte Verlust waren und sind aber die Ensemble Studios, die sich mit **Age of Empires** in die Herzen aller PC-Spieler programmiert haben. Nostalgiker schmerzt indes bis heute der Untergang der Bitmap Brothers: Das extravagante Studio produzierte mit **Z** und **Speedball** ebenso eigenwillige wie unterhaltsame Spiele, existiert seit 2003 aber nur noch als Lizenzgeber für Umsetzungen seiner Hits von gestern. Noch komplizierter ist die Sachlage bei Revolution Software: Die Firma hinter der berühmten Adventure-Serie **Baphomets Fluch** besteht aktuell nur noch aus ihrem Gründer Charles Cecil und produziert Handy-Fassungen des Revolution-Sortiments. Eine große PC-Neuankündigung ist hier aber nicht mehr zu erwarten. Gleiches gilt für GSC Gameworld: Die Macher von **Stalker** und **Cossacks** mussten im Mai dieses Jahres dichtmachen – ein Teil des Teams arbeitet aber unter dem Namen Vostok Games weiter an PC-Titeln.

Bereits 2003 endete die Ära eines wahrlich legendären Studios mit dem passenden Namen Legend Entertainment. Anfangs noch mit simplen Textadventures wie **Eric the Unready** (2003) erfolgreich, half Legend später Epic bei der Produktion von **Unreal** und entwickelte **Unreal 2: The Awakening** fast im Alleingang. Zudem schuf man 1999 mit **The Wheel of Time** ein viel beachtetes Action-Spiel zur kultigen Fantasy-Romanserie **Das Rad der Zeit**. Eigentümer Atari schloss Legend Entertainment dennoch vier Jahre später.


Age of Empires 2


Rise of Legends


Z

Die Mitläufer

Brothers in Arms: Furious 4

Dungeon Siege

Knights of the Old Republic 2

Star Trek: Voyager Elite Force

Gut ist nicht gut genug – wann kommt der Durchbruch?

Brothers in Arms, **Half-Life: Opposing Force**, **Halo** für PC: Gearbox hat durchweg gute Titel entwickelt – ein richtig genialer Knaller war aber (bisher) nicht dabei. Einzig **Borderlands** kann man mit Abstrichen als grandios bezeichnen. Ähnlich verhält es sich mit Raven Software: Ein Haufen indizierter Brutalo-Shooter hier, ein paar Auftragsarbeiten dort – mehr war nicht. Okay, **Star Trek: Voyager Elite Force** ist wohl die bislang beste Umsetzung der Fernsehserie, aber ein Meilenstein sieht anders aus. Gas Powered Games startete hingegen mehr als verheißungsvoll: Das Action-RPG **Dungeon Siege** verkaufte sich prima und bekam tolle Kritiken. Was folgte, war die erfolglose Strategie-Reihe **Supreme Commander** und zuletzt **Age of Empires Online** – na ja. Apropos na ja: Die Kollegen von Obsidian Entertainment schaffen es immer wieder, Spiele mit Bugs zu „versehen“. So geschehen bei **Fallout: New Vegas** und **Knights of the Old Republic 2** – ärgerlich.

Die Unbeständigen

Mal genial, mal peinlich: Bei diesen Firmen kann man sich nie sicher sein.

Erinnern Sie sich noch an **Stronghold**? Die Burgenbau-Simulation von Firefly war 2001 DIE Genre-Sensation. Elf Jahre später ist vom einstigen Ruhm nur eine erboste Fangemeinde übrig geblieben. Denn spätestens seit **Stronghold 3** (2011) ist jedem klar: Firefly hat mit Teil 1 der Reihe einen Zufallstreffer gelandet. Beim amerikanischen Entwickler Volition zeigt die Formkurve ebenfalls nach unten: Der technisch revolutionäre Höhlen-Shooter **Descent** aus dem Jahre 1998 war ein famoser Firmenstart, danach folgten aber nur mäßige Spiele wie **Red Faction** und **Saints Row**. Auch bei Monolith muss man sich fragen, ob das Studio seinen Zenit bereits überschritten hat: Wir erinnern uns noch zu gerne an **FEAR** und **No One Lives Forever**, würden den Online-Shooter **Gotham City Impostors** aber lieber verschweigen. Ein Entwickler, der ebenfalls am qualitativen Scheideweg steht, ist 2K Czech (ehemals Illusion Softworks): Denn im Vergleich zum exzellenten ersten Teil war **Mafia 2** dann doch eine herbe Enttäuschung.


Descent


No One Lives Forever 2


Stronghold Kingdoms

KÖPFE
Ikonen der Games-Industrie

Die Spaßvögel

PC-Spiele können nicht lustig sein? Diese Herren sind anderer Meinung!

Sucht man nach Titeln, die einen zum Lachen gebracht haben, stößt man unweigerlich auf die urkomische **Monkey Island**-Serie. Und deren Macher sind nicht minder lustige Kerle: Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossman gehören eindeutig zur Kategorie sympathische Witzbolde – etwa wenn sie bei Preisverleihungen wie unserem BÄM!-Award auf der Bühne wirres Zeug brabbeln. Mit schlüpfrigen Scherzen wurde indes Al Lowe berühmt: Der passionierte Saxophonspieler erfand 1987 Larry Laffer, den herrlich weibstollen Helden der **Leisure Suit Larry**-Reihe. Die Adventures um den Schwerenöter gehörten in den 1990er-Jahren nicht nur zu den erfolgreichsten Spielen, sie produzierten auch reihenweise Skandale – einige amerikanische Läden weigerten sich gar, Larrys Sexkapaden zu verkaufen. Aktuell sieht es so aus, als ob Lowe seinen Helden noch 2012 wieder auf die PC-Spielerschaft loslässt: Ein entsprechendes Kickstarter-Projekt hat genügend Geld für ein **Leisure Suit Larry**-Comeback eingesammelt.


Al Lowe


Ron Gilbert & Tim Schafer

Die Lautsprecher

Diese Menschen hören sich selbst sehr gerne reden – und wir sie auch!

Eloquenz ist eine Tugend – und doch hätten manche Spieldesigner gut daran getan, auch mal weniger zur erzählen. Allen voran Peter Molyneux: Der **Populous**-Erfinder ist inzwischen fast schon eher für seine absurden Versprechen (siehe rechts) als für seine Spiele bekannt. Ähnlich angekratzt: der Ruf von David Perry. Als Boss von Shiny lieferte Perry mit **Enter the Matrix** eine der größten Spielspaß-Enttäuschungen aller Zeiten ab – und grinste dennoch dauernd weiter. John Romero ist hingegen das Lachen vergangen: Der einstige Superstar und Frontmann von id Software hat in den letzten 15 Jahren nichts Nennenswertes mehr zustande gebracht. Unvergessen der Anzeigentext zu Romeros Megaflop **Daikatana**: „John Romero's about to make you his bitch", den wir an dieser Stelle lieber nicht übersetzen. Der letzte Vertreter der Lautsprecher-Kategorie kann es sich hingegen leisten, große Töne zu spucken: Denn Gabe Newell hat als Valve-Boss so einiges erreicht – da darf man schon mal Sonys PS3 als „Zeitverschwendung" bezeichnen!


Peter Molyneux

„Die Pflanzen im Spiel werden in Echtzeit wachsen!"
Molyneux 2004 über sein Rollenspiel **Fable** – im Spiel wuchs natürlich gar nichts.

„Die Technik war nicht das Problem – Milo war einfach zu emotional für die Spiele-Industrie!"
Molyneux über sein Kinect-Experiment **Milo & Kate**, das nie erschien.

„Ich weiß, dass viele Menschen mir nicht mehr trauen, aber meine nächste Lüge wird die Spiele-Industrie verändern!"
Molyneux 2012 über sein neues Projekt **Curiosity**



THORSTEN ERINNERT SICH:

Als David Perry schon nicht mehr der Chef von Shiny Entertainment war, besuchte ich das Studio in Kalifornien. In der Küche des Büros hing ein Zettel an der Wand: „Turn this for instant inspiration", stand auf ihm geschrieben. Tat man dies auf der Suche nach einer sofortigen Inspiration, erblickte man darunter ein Bild von Perry – mit einem breiten Grinsen im Gesicht.


David Perry

Die Genies

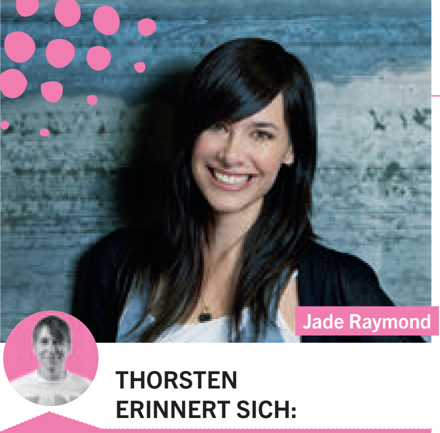
Ein elitärer Kreis, zu dem nur die ganz großen Denker gehören.


Warren Spector



John Carmack

Spielemacher, das sind verschlossene Typen mit Brille, die den ganzen Tag einen Monitor anstarren und auf der Tastatur herumhacken: Dieses weit verbreitete Klischee erfüllt John Carmack. Mit seinen Grafik-Engines für **Doom** und **Quake** hat der Hobby-Raketenbauer eine ganze Generation von Spielen und Spielern maßgeblich beeinflusst. So etwas wie Carmacks Bruder im Geiste ist Tim Sweeney von Epic Games: Der scheue Programmierer kümmert sich seit jeher als technischer Leiter um die Geschicke der Unreal Engine, die in ihrer dritten Version aktuell fast jedes zweite PC-Spiel zum Laufen bringt. Die anderen drei Mitglieder unserer Genie-Riege haben dagegen wenig mit technischen und grafischen Feinheiten am Hut: Warren Spector (**Deus Ex**) setzt in seinen Werken auf spielerische Freiheit, Sid Meier (**Civilization**) auf möglichst klare Bezüge zur gelebten Realität der Spieler und Will Wright (**Die Sims**) hat wohl einfach nur einen IQ von (gefühlten) 250. Passend dazu: Als liebstes Hobby gab Wright einmal „Decollecting" an – er kauft also Sammlungen aller Art auf, um deren Einzelteile dann an möglichst viele Menschen zu verteilen. Guter Mann.


Jade Raymond

THORSTEN ERINNERT SICH:

Investigativer Journalismus kann ins Auge gehen: Zum Beispiel dann, wenn man Jade Raymond in einem Interview fragt, ob sie nur wegen ihres schönen Aussehens so berühmt ist. Die Frau wollte danach keine Frage mehr beantworten und der zuständige PR-Mann von Ubisoft sagte mir: „Sie hasst dich!"

Die Damen

Das sogenannte schwache Geschlecht ist ganz schön stark: Frauenpower hat die letzten 20 Jahre der PC-Spielegeschichte maßgeblich mitbestimmt.


Jane Jensen


Roberta Williams

Die E3-Spielemesse im Jahr 2006: **Assassin's Creed** wird erstmals der Weltöffentlichkeit präsentiert – und zwar von einer überaus attraktiven Entwicklerin namens Jade Raymond. Nicht wenige halten dies für einen plumpen, aber geschickten Marketing-Schachzug, doch nach und nach wird klar: Die Frau hat wirklich Ahnung von Spielen, versteht ihr Geschäft. Heute leitet Raymond das Ubisoft-Studio in Toronto, wo aktuell der neueste Teil der **Splinter Cell**-Serie entsteht. Weniger glamourös verlief die Karriere von Jane Jensen: Die Schriftstellerin erschuf für Sierra die Mystery-Adventures um den Geisterjäger **Gabriel Knight** – und wurde so berühmt. Jensens letztes Projekt, **Gray Matter** von Dtp, konnte an diesen Erfolg jedoch nicht anknüpfen. Bei Sierra kreuzte sich Jensens Weg mit dem von Roberta Williams: Zusammen mit ihrem Mann Ken erdachte Williams einige der wichtigsten Spieleserien der 1990er-Jahre. Sowohl **Police Quest** als auch **Space Quest** und **King's Quest** gehen auf das Design-Konto der heute 59-jährigen Amerikanerin. Und falls Sie mal so richtig mit Spielewissen angeben möchten, dann erzählen Sie Ihren Freunden doch einfach folgendes: Roberta Williams posierte 1981 halbnackt für das Cover des Erotikspielchens **Softporn Adventures** in ihrer eigenen Badewanne – klingt absurd, stimmt aber wirklich.

Die Neulinge

Zurück in die Garage: Moderne Indie-Entwickler mischen die Spielewelt auf.



Früher wurden Spiele noch von zwei, drei Kerlen in Eigenregie entwickelt, heute braucht man Hunderte von Mitarbeitern? Falsch! In letzter Zeit haben einige Indie-Macher gezeigt, dass wenig Budget viel Spielspaß erzeugen kann. Zum Beispiel der **Minecraft**-Erfinder Markus „Notch" Persson, der so etwas wie die Ikone der Indie-Bewegung ist. Oder aber Jonathan Blow, der mit **Braid** einen genialen Kulthit erschaffen hat. Wer mehr über die Szene erfahren möchte, dem legen wir **Indie Game: The Movie** ans Herz (aktuell für knapp 4 Euro über Steam erhältlich). Der spannende Film dreht sich unter anderem um die **Super Meat Boy**-Macher Edmund McMillen und Tommy Refenes.


Markus „Notch" Persson


Tommy Refenes


Jonathan Blow


Edmund McMillen

Die Landsmänner


Guido Henkel

Volker Wertich

Gerald Köhler

Faruk, Avni & Cevat Yerli

Gutes liegt so nah: Vorhang auf für die Top-Designer aus unserer Heimat.

Berühmte, erfolgreiche Spielemacher aus Deutschland? Da fallen jedem sofort die Yerli-Brüder ein! Kein Wunder, schließlich haben es die drei Crytek-Gründer mit **Far Cry** und der **Crysis**-Serie zu verdientem Weltruhm gebracht. Aber neben den Frankfurter Shooter-Königen gibt es noch viele weitere einheimische Designer, die in den letzten 20 Jahren für Furore gesorgt haben. Guido Henkel etwa: Der Stuttgarter mit der markanten Langhaarfrisur (er hört halt gerne Heavy Metal) gründete Attic Entertainment und produzierte dort diverse **DSA**-Rollenspiele. Danach wechselte Henkel zu Interplay, wo er an dem genial verschrobenen **Planescape: Torment** mitarbeitete. Eine andere deutsche Entwickler-Legende ist der **Die Siedler**-Erfinder Volker Wertich: Teil 1 der bis heute erfolgreichen Serie wurde von ihm gar im Alleingang programmiert – nur die Grafikelemente ließ er sich zuliefern. Heute ist Wertich Geschäftsführer bei Phenomic (**Battleforge**), dem Browserspiel-Studio von Electronic Arts. Bei unserer Online-Umfrage nach dem besten Designer aller Zeiten (siehe auch Seite 110) fiel erstaunlich oft der Name Gerald Köhler. Ein Beleg für die nach wie vor gigantische Fangemeinde des **Fussball Manager** – denn diese Serie betreut Köhler nun schon seit über 10 Jahren. Und vorher? Da hat der Gerald eine andere berühmte Wirtschaftssimulation im Kicker-Milieu groß gemacht: **Anstoss** von Ascaron.

Die Sonderlinge


Michel Ancel


Richard Garriott


Chris Sawyer



THORSTEN ERINNERT SICH:

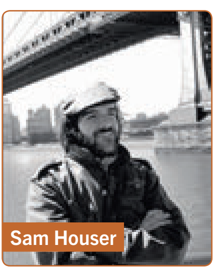
Mit Lorne Lanning kann man nicht nur über Spiele, sondern auch über die deutsche Innenpolitik (!) fachsimplen, und er mag fränkischen Rotwein – beides habe ich vor Jahren live miterlebt. Cooler Typ.

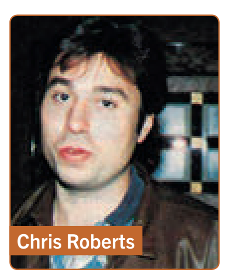

Lorne Lanning

Speziell, verrückt, eigensinnig: Einige Spielemacher lassen sich partout in kein gängiges Muster pressen – und sind genau deshalb so wichtig für die Industrie.

Kennen Sie jemanden, der sich ein U-Boot-Schott als Wohnzimmertüre in sein Haus einbauen hat lassen? Wir schon! Lorne Lanning heißt der Mann und irgendwie passt die extravagante Inneneinrichtigung perfekt zu ihm. Denn Lanning ist einer dieser Entwickler, die sich nicht an ordinäre Normen halten wollen. Die Spiele seines Studios Oddworld Inhabitants sind allesamt kreativ, nachdenklich und abgedreht – nur eines sind sie eben nicht: gewöhnlich. Ein ähnlicher Fall ist Michel Ancel: Der smarte Franzose muss zwar für Ubisoft ein **Rayman** nach dem anderen produzieren, erkauft sich dadurch aber die künstlerische Freiheit, solche Kulthits wie **Beyond Good & Evil** machen zu dürfen. Hoffentlich kommt der nun schon seit Ewigkeiten angekündigte zweite Teil der Serie bald. Sicher keine baldige Fortsetzung wird es im Fall von **Wing Commander** geben: EA lässt die Lizenz zur Weltraum-Saga im Keller verstauben. Dennoch huldigen wir an dieser Stelle dem Erfinder der Serie! Chris Roberts heißt der gute Mann und er war bei Origin so etwas wie der Steven Spielberg unter den Game-Designern. Teils auch ohne Rücksicht auf spielerische Verluste packte Roberts munter Videozwischensequenzen in seine Titel. **Wing Commander IV: The Price of Freedom** verschlang beispielsweise den Speicherplatz von damals sagenhaften sechs CD-ROMs! Folgerichtig zog es Roberts später ins Filmbusiness: 1999 führte er bei einem furchtbar miesen Kinostreifen zur **Wing Commander**-Reihe Regie. Heute agiert er bei seiner eigenen Filmfirma als Produzent. Die Worte „Eigen" und „Regie" passen auch perfekt zu Chris Sawyer: Der alte Kumpel von David Braben programmierte den ersten Teil seiner **Tycoon**-Serie (**Transport Tycoon**) komplett im Alleingang. Beim unglaublich erfolgreichen **Rollercoaster Tycoon** ließ er sich dann von einigen wenigen Kollegen unter die Arme greifen. In den letzten Jahren wurde es aber trotz seiner Beteiligung am Paradox-Spiel **Cities in Motion** recht still um den Eigenbrötler. Gleiches gilt für Richard Garriott: Der **Ultima**-Erfinder und ehemalige Lord British (Sie erinnern sich vielleicht noch an das alberne Kostüm) fällt heuer nur noch als Weltraumtourist auf. Andere Sonderlinge sind da doch deutlich aktiver, was die Produktion von neuen Spielen angeht: American McGee (der **Alice**-Macher heißt wirklich so, das ist kein Künstlername) werkelt munter an Konzepten herum, Ken Levine will sich mit **Bioshock Infinite** endgültig einen Platz im Entwickler-Olymp sichern und Sam Houser von Rockstar, der scheut weiterhin die Öffentlichkeit, um sich in Ruhe um **GTA V** zu kümmern.


Ken Levine

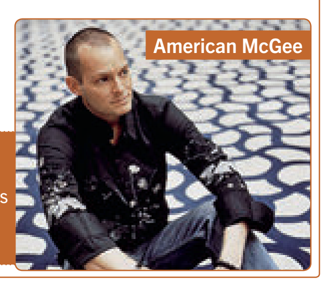

Sam Houser


Chris Roberts



SEBASTIAN ERINNERT SICH:

Ein Event in Schanghai zu **Alice 2 – Madness Returns**: Bei der Abendveranstaltung brüllt der angeheiterte Herr McGee „EA pays tonight, so let's try to really fuck them"! Wir haben der Anweisung Folge geleistet …


American McGee

Die Rückkehrer

Eben noch weg, dann schon wieder da: Die Stehaufmännchen der Branche.

Blizzard marschiert und marschiert – aber einer fehlt: Bill Roper, der ehemalige Vize-Präsident von Blizzard North. In seiner damaligen Funktion war Roper eine der Schlüsselfiguren bei der Entwicklung von **Diablo** und **Warcraft**. Später tauchte er als Chef der Flagship Studios (**Hellgate: London**) wieder auf, danach wechselte er zu Cryptic (**Champions Online**). Aktuell ist Roper als Radiomoderator tätig – mal sehen, wie lange. Auf und ab und auf und ab ging es auch mit der Karriere von Charles Cecil. Der Chef von Revolution Software feierte einst große Erfolge mit der **Baphomets Fluch**-Reihe, musste seine Firma dann aber fast schließen. Zuletzt verdingte sich Cecil vor allem als Redner auf Entwicklerveranstaltungen. Noch länger im Geschäft ist David Braben, der Mann, der mit **Elite** eines der wichtigsten Spiele aller Zeiten programmierte. Heute leitet Braben sein eigenes Studio Frontier Developments und produziert dort vor allem Kinect-Titel für Microsofts Xbox 360, etwa **Kinectimals**. Und ganz angeblich steht auch **Elite 4** an.


Bill Roper


Charles Cecil

Starkult von vorgestern

Wie die ersten Spieldesigner um ihre verdiente Anerkennung kämpften

Während die Musik- sowie die Filmindustrie seit jeher ihre Stars ins Rampenlicht rückten, fristeten die Videospiel-Designer lange ein Schattendasein. 1979 wurde das einem Mann zu bunt: Warren Robinett baute seinen Namen ins Spiel **Adventure** ein – versteckt in einem Geheimraum, dem ersten Easter Egg überhaupt. Im gleichen Jahr gründeten die Ex-Atari-Mitarbeiter David Crane, Alan Miller und Bob Whitehead Activision – mit dem Ziel, den Spiele-Entwicklern endlich ihre verdiente Anerkennung zukommen zu lassen. Und so war die erste Seite der **Pitfall**-Anleitung ein Brief von Programmierer Crane an die Käufer – samt sehr lustigem Bild.

Adventure

HOW TO SEEK YOUR FORTUNE WITH PITFALL HARRY



Vor 10 Jahren

Juli 2002

Von: Christian Weigel

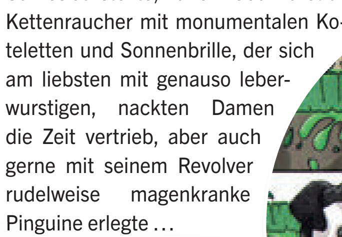
Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

In dieser Ausgabe war endlich einmal wieder ein anständiger Brustpanzer auf dem Cover zu sehen. Wir können allerdings nicht mehr nachvollziehen, warum die Dame aus **Neverwinter Nights** so verzückt den Hals zeigt.

Das organisierte Erbrechen

Äktschn Män und die kübelnden Pinguine

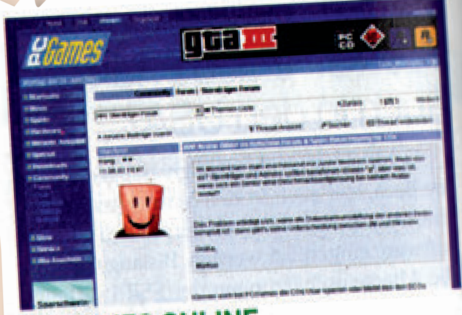
Wir waren etwas verstört, als wir in Ausgabe 08/2002 eine ganze Doppelseite mit einem Comic vorfanden, der ganz offensichtlich von den Kollegen der PC Action ins Heft geschmuggelt worden war, um das eigene Magazin zu bewerben. Äktschn Män, der offenbar ein Maskottchen der PC Games darstellte, war ein leberwurstfarbener Kettenraucher mit monumentalen Koteletten und Sonnenbrille, der sich am liebsten mit genauso leberwurstigen, nackten Damen die Zeit vertrieb, aber auch gerne mit seinem Revolver rudelweise magenkranke Pinguine erlegte …





Wahnsinn! Jetzt mit Bild!

Das war doch mal eine bahnbrechende Neuerung: Im Diskussionsforum auf pcgames.de war es von nun an möglich, ein Bild mit dem eigenen Profil zu verknüpfen! Man mag kaum glauben, dass so ein simples Feature, das heutzutage als selbstverständlich gilt, damals eine Meldung wert war.



PC GAMES ONLINE

Neue Features

Jetzt können Sie Ihr wahres Gesicht zeigen: Ab sofort werden Ihre Beiträge in den Foren auf www.pcgames.de auf Wunsch mit einem frei wählbaren Foto oder Motiv versehen. Schauen

Warcraft 3

Von Menschen, Orcs, Untoten und Nachtelfen

Blizzards Ausnahmestrategiespiel, von uns im Heft auf sagenhaften neun Seiten auf Herz und Nieren geprüft, rüttelte damals die behäbige Echtzeitstrategie-Community auf. Viele neue Features wie automatische Truppenformationen, per Hotkey auslösbare Zaubersprüche, das allgemein hohe Spieltempo und der reduzierte Basisbau brachten frischen Wind ins Genre. Auch die Geschichten der vier spielbaren Kampagnen begeisterten die Kollegen damals mit ihren glaubhaften Charakteren und spannungsreichen Wendungen.



TESTURTEIL
WARCRAFT 3

92

ENTWICKLER: Blizzard
ANBIETER: Vivendi Universal
PREIS: Ca. € 45,-
TERMIN: 3. Juli 2002
USK: Ab 12 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Variabel: drei Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Internet: 12, Netzwerk: 12, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost, Standard, High End, Luxus

PRO & CONTRA
+ Vier Rassen
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Rollenspiel-Elemente
+ Aufwendige Zwischensequenzen
+ Spannende Story

GRAFIK	88%
SOUND	91%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BATTLE REALMS oder EMPIRE EARTH mochten.

PC Games August 2002



Rohrkrepierer des Monats

Wackel-Elvis: Mission Hirnriss

Wer tat der Menschheit so etwas an und warum? In **Elvis**, das zu Recht mit einer Ohrfeigenwertung von 6 Prozent in die unterste Grabbeltisch-Shovelware-Hölle verwiesen wurde, durften abgestumpfte Spieler eine tanzende Elvis-Puppe zum Rhythmus der Musik anklicken. Amüsant waren solche Katastrophentests aber allemal.

Ein durchgeknallter Pixel-Elvis wackelt und tanzt Sie um den Verstand.



Phone with the Force

Macht-Spielchen aus der Handy-Steinzeit



Erstaunlich, dass Nokia damals ganze zwei Heftseiten als Werbung buchte, um seine Handybildchen an den Mann zu bringen. Ernsthaft: Ein pixeliger Jar Jar auf dem Display war auch damals echt uncool.

Neverwinter Nights

„Bioware kocht eben auch nur mit Wasser."

Bioware, heute mit seinen Rollenspielen über jede Kritik erhaben, hatte seinen Weg damals noch nicht hundertprozentig gefunden. Nach dem unvergleichlichen **Baldur's Gate** gelang mit **Neverwinter Nights** zwar ein gutes Rollenspiel, das aber an den Witz und Charme des Vorgängers nicht anknüpfen konnte. Die Tester übten damals harsche Kritik am schleppend in Fahrt kommenden Spielbeginn, vergaben aber trotzdem 84 Prozent Gesamtwertung.





Grand Prix 4

Fahrgefühl wie im echten Schalensitz

Der Formel-1-Simulator von Rennspiel-Legende Geoff Crammond begeisterte damals die Anhänger der Motorsport-Königsdisziplin. Die für damalige Verhältnisse fast fotorealistische Optik konnte aber nicht über eine recht trockene Gesamtpräsentation hinwegtrösten.



Schnäppchenzeit

Klobige Hardware für verdammt viel Geld



UFO: Enemy Unknown

Von: Christian Weigel

Mars Attacks: In diesem Klassiker retten Sie die Welt vor außerirdischen Invasoren.



X-COM-FEUERTEAM
In ungepanzerten Standard-Overalls und mit Standard-Sturmgewehren können die Soldaten gegen Feinde wie die Cyberdiscs nichts ausrichten.

PANZERDROHNE
Ein unbemannter XCOM-Miniaturpanzer, der unerlässlich für Gefechtsfeld-Aufklärung und Feuerunterstützung ist.

HINTERRÜCKS
Diese XCOM-Soldatin versucht, der Cyberdisc in den Rücken zu fallen. Das Problem ist nur, dass es bei Cyberdiscs schwer ist, vorne und hinten zu unterscheiden.

TOTER ZIVILIST
Ein bedauernswerter Bürger, der dem mörderischen Kreuzfeuer zum Opfer fiel. Kollateralschäden sind schlecht für das XCOM-Budget.

CYBERDISC
Höllisch gefährliche Alien-Waffenplattform in Form eines Mini-UFOs. Sie detoniert nach ihrer Zerstörung oft spektakulär.

ZERSTÖRTE CYBERDISC
Ein seltener Anblick: eine ausgeschaltete Cyberdisc, deren Selbstzerstörungsmechanismus versagt hat. Die Wissenschaftler in der XCOM-Basis werden sich freuen, das Wrack untersuchen zu können.



Es gibt wenige Spiele, die so oft an erster Stelle genannt werden, wenn altgediente PC-Haudegen nach den prägendsten Titeln ihrer Jugend gefragt werden, wie **UFO: Enemy Unknown** aus dem Jahr 1994. Der innovative Mix aus Rundentaktik und globaler Strategie, bei dem Sie als Kommandant einer internationalen Anti-Alien-Einheit jeden Aspekt des Kriegs gegen außerirdische Invasoren verwalten, hinterließ erstaunlicherweise aber nur geringfügige Spuren in der heutigen Spielelandschaft.

Dennoch ist das Sprichwort „oft kopiert, nie erreicht" für **UFO** (oder **„X-COM: UFO Defense"**, wie es in Amerika hieß) sehr zutreffend. Es gab einige ernst gemeinte, aber schlussendlich gescheiterte Versuche, das geniale, bei Fans sehr beliebte Spielkonzept entweder neu umzusetzen (wie in **UFO: Aftermath**) oder ein Remake auf Basis des Originals zu klonen (wie in **UFO: Extraterrestrials**). Die Gunst der **UFO**-Jünger erringen konnte keines dieser Projekte, da meist das Flair des Originals fehlte oder wichtige Features entfernt wurden: der Hauptbildschirm mit der dreh- und zoombaren Erdkugel, der modulare Basisaufbau mit den Quartieren, Werkstätten, Lagerräumen und Hangars; die Forschung, die Waffenproduktion, die Inventarverwaltung und nicht zuletzt die taktischen Einsätze Ihrer Eingreiftruppe in verschiedensten, zufallsgenerierten Umgebungen mit komplett zerstörbarem Terrain.

Gerade diese letzte Eigenschaft trägt ungemein dazu bei, dass sich die Missionen niemals gleich anfühlen, und ermöglicht kreative Taktiken. Ein Alien verschanzt sich in einer Scheune? Kein Problem, dann wird der Schuppen eben komplett weggesprengt. Eine Hecke versperrt einem unserer Feuerteams die Angriffsroute? Brachial mit dem Laser ein Loch hineinbrennen, und der Weg ist frei. Mit genügend Sprengkraft ist es sogar möglich, die zähe Außenhülle gelandeter Ufos aufzuknacken, um den Innenraum aus unerwarteter Richtung zu stürmen. Zu Beginn des Spiels funktioniert das natürlich nicht – die X-COM-Organisation beginnt den Krieg gegen die Aliens mit Waffen und Ausrüstung aus irdischer Produktion. Um an besseres Equipment zu kommen, sichern Sie die Absturzstellen abgeschossener UFOs, damit Ihre Forscher genügend Alien-Artefakte zum Untersuchen haben. So drehen Sie den Spieß langsam um und lehren die garstigen Besucher aus dem Weltall mit ihrer eigenen Technologie das Fürchten.

Auf globaler Ebene halten Sie alle X-COM-Mitgliedsländer bei

FINDEN SIE DAS SPIEL ETWA ZU LEICHT?

Kein Wunder. Bis heute existiert im Programmcode des Spiels ein von den Entwicklern nie behobener Fehler, der den Schwierigkeitsgrad auf „Anfänger" zurücksetzt, sobald Sie einen gespeicherten Spielstand laden.

Abhilfe schafft hier ein über die Jahre von umtriebigen Fans weiterentwickeltes Tool namens XcomUtil. Die aktuelle Version 9.7, die sogar explizit mit der Steam-Ausgabe von **UFO: Enemy Unknown** und dem beinahe baugleichen Nachfolger **Terror from the Deep** zusammenarbeitet, sollten Sie in jedem Fall installieren. Erhältlich ist sie unter www.bladefirelight.com: Laden Sie sich die 1,4 MB kleine XcomUtil 9.7.exe herunter und folgen Sie den Anweisungen, indem Sie den Programmpfad Ihrer **UFO**-Installation angeben – bei einer Steam-Installation ist das meistens „\Steam\steamapps\common\XCom UFO Defense\XCOM". XcomUtil wird dann ein DOS-Skript ausführen, das den Schwierigkeitsgrad-Fehler behebt und mit dem Sie an vielen Einstellungen des Spiels herummanipulieren können.

Übrigens: Sollte UFO über Steam bei Ihnen nicht ruckelfrei laufen, dann liegt das an den von Steam zu zaghaft vorgewählten DOSBox-Einstellungen. Öffnen Sie einfach die Datei dosbox.conf in Ihrem Steam-Verzeichnis unter „Steam\steamapps\common\XCom UFO Defense" mit einem Texteditor und suchen Sie nach dem Wert „cycles=autolimit 8000". Gönnen Sie dem Spiel etwas mehr Rechenpower, indem Sie den Wert auf „16000" oder „24000" erhöhen – schon sollte die Rettung der Erde sauber laufen.



Gröbster Designschnitzer: Sie dürfen nicht mehr als 80 Gegenstände pro Mission in Ihr Transportflugzeug laden und müssen die Ausrüstung vor jeder einzelnen (!) Mission neu zuordnen.



Taucheranzüge? Jet-Harpunen? Unterwasser-Transporter? **Terror from the Deep**, der Nachfolger zu **UFO: Enemy Unknown**, ließ die XCOM-Truppe gegen aquatische Aliens antreten, war aber eigentlich das gleiche Spiel mit ausgetauschtem Grafikset.

X-COM operiert von unterirdischen Stützpunkten aus, die von den Aliens nur mit Bodentruppen angegriffen werden können. Isolieren Sie deshalb den Aufzug und die Hangars vom Rest der Basis.

ALTERNATIVE KALTER KRIEG – XENONAUTS

2012 scheint ein gutes Jahr für XCOM-Fans zu werden – neben Firaxis' Blockbuster-Remake werkelt eine entschlossene Truppe von Engländern schon eine Weile an ihrer eigenen Interpretation des Orginalkonzepts: Xenonauts spielt in einer Zeit, als die Beziehungen zwischen den USA und der Sowjetunion noch so richtig eisig waren: mitten im Kalten Krieg.

Im Unterschied zur Firaxis-Version, die einige Elemente des alten **UFO** über Bord werfen wird, hält **Xenonauts** an lieb gewonnenen Features wie Zeiteinheiten, einem Kästcheninventar und mehreren Stützpunkten fest. Optisch liegt es Lichtjahre hinter seinem Konkurrenten zurück, macht dies aber durch einen konsequent durchgezogenen, kühlen 80er-Jahre-Stil wett. Das Spielgefühl ähnelt dem Original sehr, trotzdem wurde an neuen Features und Komfortfunktionen nicht gespart: Soldaten können trainiert werden und feste Ausrüstung zugewiesen bekommen und es gibt ungewöhnliche Hilfsmittel wie Flammenwerfer oder tragbare Schutzschilde. www.xenonauts.com.



Grafik und Interface von **Xenonauts** ähneln **UFO: Enemy Unknown sehr**, sind aber viel düsterer und zweckmäßiger. Das Spiel erscheint 2012 und befindet sich derzeit im Alpha-Stadium.

Spendierlaune, während die Aliens versuchen, Sie bei den Nationen der Welt zu diskreditieren. Das tun sie, indem sie regelmäßig Terrorangriffe auf wichtige Metropolen starten. X-COM ist gezwungen, darauf zu reagieren und die betroffenen Städte in aufreibenden Straßenschlachten von Aliens zu säubern, bevor die Invasoren die Bewohner massakrieren können. Selbst wenn Sie über gute Ausrüstung und Taktik verfügen, können solche Einsätze in einem Disaster enden. Steht Ihre Forschung hingegen noch am Anfang, dann ist eine Katastrophe unausweichlich, wenn Ihre Jungs und Mädels in ungepanzerten Overalls und mit unzureichender Feuerkraft der extraterrestrischen Bedrohung entgegentreten müssen. Das Schöne an **UFO** ist, dass es Ihnen viele Freiheiten lässt, die Aliens zu bekämpfen. Das führt jedoch auch dazu, dass Sie viele Fehlentscheidungen treffen können – aber gerade das macht das Spiel so einmalig und interessant.

Der Wunsch der Fans nach einem richtigen Nachfolger wurde inzwischen erhört: Für Herbst 2012 hat Firaxis Games eine zeitgemäße Neuauflage des Klassikers angekündigt, die mehr als geeignet scheint, das große Erbe antreten zu können und dem Original gerecht werden dürfte. Die Entwickler bei Firaxis sind so begeistert von **UFO: Enemy Unknown**, dass sich hartnäckig ein Gerücht hält: Alle Mitarbeiter, die an der Neuauflage des Titels arbeiten, müssen den alten Klassiker erfolgreich durchgespielt haben. Das ist gar keine leichte Aufgabe: Im Vergleich zu heutigen Strategietiteln ist **UFO** aufgrund seiner vielen ineinandergreifenden Systeme ein Spiel, in das man sich erst einmal mühsam einfuchsen muss. ❑



REVIEW

UFO · Enemy Unknown

Die kleinen grünen Männchen schlagen zurück

101

Der Geoscape Bildschirm

RANKING

◀ Petras Test aus der PC Games 05/1994 honorierte **UFO: Enemy Unknown** immerhin mit einer Spielspaß-Wertung von 85 Prozent, was den Fans heute blasphemisch vorkommen mag.

CHRISTIAN ERINNERT SICH:



UFO grabe ich bis heute jedes Jahr immer wieder aus. Da mag sich meine Freundin über die grützige Pixelgrafik so lange lustig machen, wie sie will, aber ich liebe dieses Spiel; es bietet Squad-Taktik, Basisbau und Forschung in Perfektion. Das Einzige, was ich mir wünschen würde: die Ausrüstung meiner Soldaten statt vor jeder Mission schon in der XCOM-Basis festlegen zu können. **Terror from the Deep** ist fast genauso gut, leidet aber unter viel zu langen Missionen und riesigen verschachtelten Einsatzgebieten, vor allem bei Terror-Einsätzen.

PETRA MEINTE DAMALS:



Petra freute sich sehr darüber, dass **UFO** anspruchsvolle Strategen zum ausgiebigen Tüfteln einlud. Sie bemerkte allerdings, dass viele Komponenten des Spiels anderen Titeln entlehnt seien. Das Kampfsystem kenne man aus Rollenspielen und der Basisbau sei dem aus **Dune 2** „extrem ähnlich" … selbst wenn das alles zutrifft: Noch nie zuvor hatte ein Spiel all diese Elemente in so perfektem Zusammenspiel inszeniert.

DEVILTECH FRAGBOOK
NOTEBOOK FÜR GAMER PROBE GESPIELT

Mit dem Fragbook bietet Deviltech ein Notebook mit guter Spieleleistung dank eines Core i7-3610 und einer Geforce GTX 675M an. Das Gerät kostet in der Testkonfiguration mit Windows Home Premium 1.350 Euro. Ist dieser Preis gerechtfertigt?
Deviltechs Gerät der oberen Mittelklasse verfügt mit der GTX 675M aktuell (noch) über den schnellsten mobilen Grafik-Chip. Der basiert, anders als der Name suggeriert, nicht auf Kepler, sondern baut noch auf die Fermi-Architektur. Der Core i7-3610QM ist ein Quad-Core-Prozessor der Ivy-Bridge-Generation und taktet mit 2,3 GHz. Durch die Boostfunktion kann die Frequenz eines einzelnen Kerns auf bis zu 3,3 GHz ansteigen. Das Notebook hat 8 GiByte DDR3-1600-Speicher verbaut, maximal möglich sind bis zu 32 GiByte. Als Chipsatz kommt der HM77 zum Zug. In unserem Testgerät befindet sich eine schnelle Festplatte von Hitachi mit 500 GByte bei 7.200 U/min, die mit 100 MByte/s liest. Zusätzlich bietet das Fragbook drei USB-3.0-, zwei USB 2.0- und einen E-SATA-Anschluss sowie eine Killer-NIC-Ethernet-Karte.

Im Spiele-Praxistest rendert das Gerät bei **Crysis Warhead** (Enthusiast-Settings) 46 respektive 36 Fps (mit/ohne 4x MSAA/16:1AF), bei **Anno 1404** (maximale Details) sind es bei beiden Qualitätsmodi jeweils 49 Fps. Im Betrieb entpuppt sich der mobile Rechner allerdings als ziemlich laut. Im Leerlauf wird eine Lautstärke von 1,0 Sone erreicht, im **Crysis Warhead**-Loop sind es 2,6 Sone. Deutlich lauter wird es, wenn man den Hauptprozessor belastet, das Notebook röhrt dabei mit satten 4,0 Sone (Maximallautstärke: 6,0 Sone).
Info: http://www.deviltech.de



RAZER TAIPAN
RAZERS ERSTE 8.200-DPI-MAUS

Die Tatsache, dass die Taipan eine für Links- und Rechtshänder geeignete Maus ist, wirkt sich positiv auf die Ergonomie aus. Dank der relativ geringen Höhe sowie des steil abfallenden Hecks kann man mit dem Nager lange spielen, ohne dass das Handgelenk ermüdet. Zu der guten Haptik und Ausstattung (Profilspeicher, Dpi-Umschaltung, Makrofunktion, Beleuchtung, sehr gute Cloud-basierte Synapse-2.0-Software) kommen knackige Tastendruckpunkte sowie eine tadellose Leistung des neuen 4G-Doppelsensors (Laser und Infrarot) auch im Grenzbereich von 8.200 Dpi.
Info: http://www.razerzone.com/





„Nicht jede Innovation, die Maushersteller präsentieren, ist nützlich!“

Es ist ja nicht das erste Mal, dass es die Hersteller von Spielermäusen schaffen, mich, der glaubt, als langjähriger Tester für Eingabegeräte bei der PC Games schon alles gesehen zu haben, zu überraschen. Was ich nämlich in einer Pressemitteilung von Tt Esports las und sah, war wohl so ziemlich das Kurioseste und meiner Meinung nach gleichzeitig Unsinnigste, was mir je untergekommen ist: Die Tt Esports Black Element Cyclone (Infos unter: www.ttesports.com/products/product.aspx?s=32) ist die weltweit erste Maus, an der der Nutzer unten rechts am Mauskorpus einen mitgelieferten Mini-Lüfter (6.000 U/min) anbringen kann.

Aha, eine Maus mit Lüfter, dachte ich mir, eher an einen verspäteten Aprilscherz statt an eine seriöse Produktankündigung glaubend. Natürlich geht es beim Zocken heiß her und die Maushand ist oft verschwitzt, aber tut es da denn nicht auch ein schnödes Frotteehandtuch, um schweißnasse Hände wieder trocken zu bekommen? So ein Wirbelwilli mag ja für frische Luftzufuhr sorgen, aber geht dabei bestimmt nicht geräuschlos zu Werke. Ich jedenfalls kann auf solchen Schnickschnack an einem Eingabegerät – Tt Esports bietet den Mini-Lüfter beispielsweise auch für das Challenger Gaming Keyboard Pro Keyboard an – ganz und gar verzichten. Vielleicht stimmen Sie mir da ja zu.



+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

KLEINE GEFORCE: DIE GT 640
Bei einem Preis von rund 80 war klar, dass die neue Geforce GT 640 keine Rundum-glücklich-Lösung für ernsthafte Spieler ist. Die Karte bietet zwar mit 384 Shader-ALUs und 900 MHz Takt auf dem Papier scheinbar eine ordentliche Performance, doch ist der GK107-Chip der GT 640 pro ALU und Takt weniger leistungsfähig als das Fermi-Pendant. Das macht sich in der Spieleleistung bemerkbar. Im Test mit **Anno 2070** (Full-HD, mittlere Details) messen wir 18/22,5 Fps (Min./Durchschnitt). In **Skyrim** berechnet die GT 640 mit sehr hohen Details, aber nur FXAA 19/23,0 Bilder pro Sekunde.
Info: http://www.nvidia.de

STEIGEN DIE DDR3-RAM-PREISE?
Arbeitsspeicher ist seit Monaten extrem günstig. Geht es nach Samsung, soll sich das ändern, denn der Hersteller will die Preise für 4-Gigabyte-Module wieder anheben. Tatsächlich lassen sich beim PC-Games-Preisvergleich erste Preissteigerungen beobachten.
Info: http://www.pcgames.de/preisvergleich

BE QUIET DARK POWER PRO P10
Be quiet erneuert die Dark-Power-Pro-Serie und liefert mit dem P10 550W ein wahres Top-Netzteil ab, das mit einem Preis von rund 120 Euro nicht gerade billig ist. Das neue Dark Power Pro P10 550W bietet 540 Watt Leistung auf vier 12-Volt-Schienen, die per OC-Key-Schalter zu einer Schiene zusammengefasst werden können. Bei der Ausstattung des 80-Plus-Gold-Netzteils setzt Be quiet Maßstäbe: Das teilmodulare Kabelsystem bietet sehr lange Strippen (60 bis 120 cm) und viele Anschlüsse (z. B. 4 x 6+2-Pin-PCI-E, 2 x 4+4-Pin). Zudem gewährt der Hersteller fünf Jahre Garantie.
Info: http://www.be-quiet.net

Radeon HD 7970 GHz Edition

Von: Marc Sauter

Ein halbes Jahr nach dem Start der regulären Radeon HD 7970 legt AMD die Karte als GHz Edition mit 1.000 MHz Chip- sowie mehr Speichertakt neu auf. PC Games macht den Test.



Bild: AMD

Die Powertune-Erweiterung sorgt dafür, dass die HD 7970 GHz Edition mit 1.050 MHz Chiptakt läuft. Lediglich wenn 250 Watt überschritten werden, drosselt die Karte auf 1.000 MHz.

Bild: AMD

Bereits Ende Dezember hat AMD die Radeon HD 7970 vorgestellt, anschließend wurde sie erst einmal von der Fachpresse getestet. Seit Januar 2012 ist das Flaggschiff, wie vom Hersteller angekündigt, lieferbar und erfreut sich großer Beliebtheit. Nvidias Antwort in Form der Geforce GTX 680 ließ Wochen auf sich warten – Zeit genug für AMD, die HD 7970 zu überarbeiten und als GHz Edition in den Handel zu bringen.

ZUM AUFTAKT GAB'S KUCHEN!

Der offizielle Startschuss für die Radeon-Neuauflage mit erhöhtem Chiptakt fiel am 22. Juni, weswegen AMD scherzhaft auch nur von einem halben Geburtstag sprach – samt passendem Kuchen auf der Entwicklerkonferenz Fusion Developer Summit in Bellevue, USA. Dort präsentierte AMD die Radeon HD 7970 GHz Edition und erläuterte deren Verbesserungen, welche vorrangig den Grafikprozessor der Karte betreffen.

Die Anzahl der Funktionseinheiten hat sich nicht geändert, der Pixelbeschleuniger basiert wie gehabt auf der „Graphics Core Next"-Architektur, der Tahiti-Chip selbst nutzt 32 Compute Units und kommt auf 2.048 Shader-Einheiten. Der drei Gigabyte fassende GDDR5-Videospeicher ist mittels 384 Datenleitungen angebunden und wird mit 3.000 MHz getaktet – das sind neun Prozent mehr als bei einer gewöhnlichen HD 7970.

1.000 MHZ PLUS BOOST

Wie die Bezeichnung GHz Edition bereits impliziert, taktet der Tahiti-Chip der „frisierten" HD 7970 unter Last mit einem Gigahertz – das sind 75 MHz mehr als bisher. Außerdem hat sich AMD von Nvidia inspirieren lassen und eine Boost-Funktion eingebaut, welche die Frequenz unter bestimmten Voraussetzungen auf 1.050 MHz anhebt und im gleichen Atemzug auch die Spannung für den Grafikchip dynamisch anpasst. Hierzu bedient sich der Hersteller der bekannten Powertune-Technik, welche die Leistungsaufnahme der Grafikkarte protokolliert, und erweitert diese um eine Temperatur-Abhängigkeit. In der Praxis liegen die zusätzlichen 50 MHz unserer Erfahrung nach meistens an, erst ab 86 Grad Celsius GPU-Temperatur drosselt die Karte teils auf ein Gigahertz.

GLEICHE PLATINE WIE BISHER

Vom überarbeiteten Grafikchip (GPU) abgesehen weist das von AMD zur Verfügung gestellte Referenz-Testmuster der GHz Edition keine Unterschiede zu einer normalen HD 7970 auf und so sind beide Kühler samt Lüfter absolut identisch. Die Platine hingegen entspricht nicht der vieler übertakteter Radeons, AMD bestückt wie gehabt nur vier der fünf GPU-Spannungsphasen – Sapphire oder VTX3D nutzen bei ihren übertakteten Radeon HD 7970 das volle Platinen-Potenzial.

LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

	GTX 680	HD 7970 GHz Edition	HD 7970 **	HD 7970 *	GTX 580	GTX 570	HD 7950
Lautstärke							
Leerlauf (Win7-Desktop)	0,9 Sone	0,8 Sone	0,7 Sone	0,7 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,7 Sone
Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore)	0,9 Sone	0,9 Sone	0,7 Sone	0,7 Sone	0,8 Sone	1,3 Sone	0,7 Sone
Blu-ray-Wiedergabe (The Dark Knight)	0,9 Sone	0,9 Sone	0,9 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	1,1 Sone	1,1 Sone
Battlefield: Bad Company 2 (DX11)	3,5 Sone	8,4 Sone	4,1 Sone	5,9 Sone	3,4 Sone	3,4 Sone	3,6 Sone
Leistungsaufnahme							
Leerlauf (Win7-Desktop)	15 Watt	15 Watt	12 Watt	22 Watt	32 Watt	28 Watt	16 Watt
Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore)	50 Watt	53 Watt	48 Watt	44 Watt	91 Watt	85 Watt	67 Watt
Blu-ray-Wiedergabe (The Dark Knight)	20 Watt	60 Watt	75 Watt	51 Watt	42 Watt	37 Watt	56 Watt
Battlefield: Bad Company 2 (DX11)	174 Watt	247 Watt	185 Watt	195 Watt	221 Watt	194 Watt	141 Watt

Bei allen Karten gilt die Standardeinstellung für Powertune und Power Containment * Mittelwert von uns getesteter Retail-Referenzkarten ** AMD-Testmuster

LAUT UND ZIRPEND SOWIE SPARSAM BIS HUNGRIG

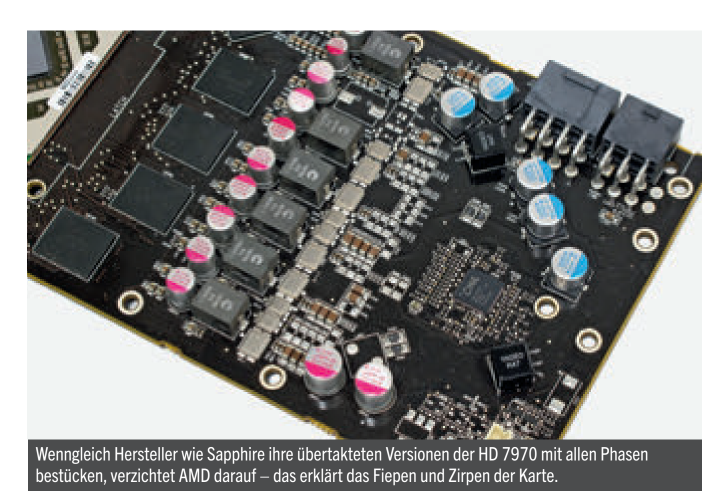
Da AMD wie bereits erwähnt an der bekannten radialen Kühlung festhält, schwankt die Lautheit der Radeon HD 7970 GHz Edition im Referenz-Design zwischen leise und extrem laut: Im Leerlauf, beim Multimonitoring oder dem Betrachten einer Blu-ray hält sich die Grafikkarte mit 0,8 bis 0,9 Sone angenehm zurück – dafür brüllt sie in **Battlefield: Bad Company 2** mit sehr lauten 8,4 Sone. Obendrauf gibt die Platine unter Last deutlich hörbare Fiep- und Zirp-Geräusche von sich, welche wir in dieser Form bei noch keiner Karte feststellen konnten (bis zu 2,5 Sone!).

Hinsichtlich der Leistungsaufnahme zeigt sich, dass der höhere Chiptakt nicht von ungefähr kommt, denn die GPU-Spannung beträgt 1,204 statt wie bisher 1,176 Volt (per Multimeter gemessen). Dies resultiert unter Spielelast in 247 Watt Leistungsaufnahme für die komplette Karte, was mehr als bei einer gewöhnlichen HD 7970 ist – die im Vorfeld kolportierten Werte lagen ergo daneben. Zum Vergleich: Die Geforce GTX 680 kommt auf nur 174 Watt. Einen Vorteil aber hat die HD 7970, nämlich Zero Core, wodurch die Karte bei inaktivem Monitor nur vier Watt benötigt.

DER NEUE SPITZENREITER

Wer schnell ist, darf auch mal etwas mehr Energie benötigen – getreu diesem Motto schlägt die HD 7970 GHz Edition im Mittel unseres frisch renovierten Spiele-Benchmark-Parcours die Geforce GTX 680 um einige Prozent; diese wiederum positioniert sich vor der HD 7970.

Bei genauerer Betrachtung zeigt sich jedoch, dass je nach Spiel mal die Geforce und mal die Radeon mehr oder weniger klar in Führung geht: **Anno 2070**, **Metro 2033**, **Max Payne 3**, **The Witcher 2** und vor allem das auf die „Graphics Core Next"-Architektur optimierte **Dirt Showdown** liegen der HD 7970 GHz Edition besonders gut (bis zu ein Drittel mehr Fps). Die Geforce GTX 680 hingegen trumpft insbesondere in **Starcraft 2** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** auf, in Spielen wie **Batman Arkham City**, **Battlefield 3** und **Crysis 2** ist der Vorsprung dagegen gering. Abgesehen von Spielen ist die Geforce GTX 680 aufgrund des „Gaming Kepler"-GK104-Chips der Radeon HD 7970 GHz Edition zumeist unterlegen, sprich wer seinen Fokus auf GPU-Computing legt, der fährt mit der AMD-Grafikkarte besser.



Wenngleich Hersteller wie Sapphire ihre übertakteten Versionen der HD 7970 mit allen Phasen bestücken, verzichtet AMD darauf – das erklärt das Fiepen und Zirpen der Karte.

WIE GEHABT: LUFT NACH OBEN

Mit 1.050/3.000 MHz ist das Limit der HD 7970 GHz Edition noch nicht erreicht – unsere Testkarte von AMD packt stabile 1.150/3.500 MHz bei Standardspannung. ❑

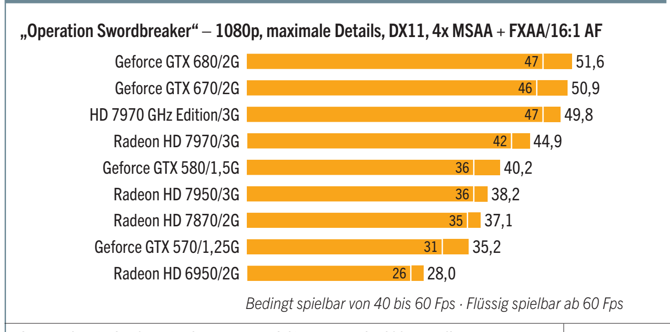
FAZIT

Radeon HD 7970 GHz Edition

Das Referenz-Design der HD 7970 GHz Edition zieht im Mittel zwar messbar an der GTX 680 vorbei, die GCN-basierte Grafikkarte arbeitet jedoch in Spielen extrem laut und benötigt deutlich mehr elektrische Energie als die Geforce – zumindest unter Last und im Blu-ray-Betrieb. Greifen Sie daher besser zu einem leisen Partner-Modell wie der VTX3D HD 7970 X-Edition: Diese läuft mit 1.050/2.850 MHz und ist selbst im Spielebetrieb kaum hörbar.

BATTLEFIELD 3 IST EINE GEFORCE-DOMÄNE

„Operation Swordbreaker" – 1080p, maximale Details, DX11, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF



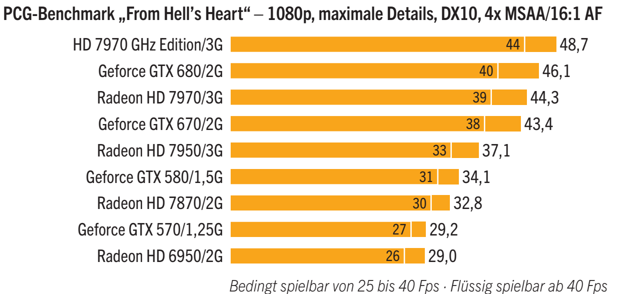
Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Intel Z77, 8 Gigabyte DDR3-1600, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, Geforce 301.42 WHQL (HQ), Catalyst 12.7 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Im DICE-Shooter liegt selbst die GTX 670 vor der HD 7970 GHz Edition – wenngleich nur knapp.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

CRYSIS WARHEAD: AMD LEICHT IN FRONT

PCG-Benchmark „From Hell's Heart" – 1080p, maximale Details, DX10, 4x MSAA/16:1 AF



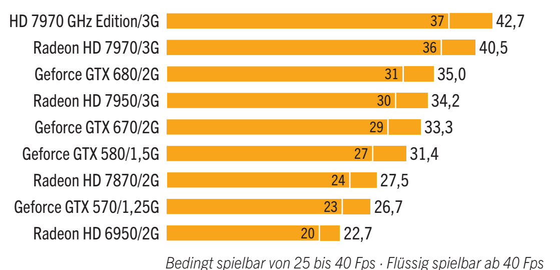
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Intel Z77, 8 Gigabyte DDR3-1600, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, Geforce 301.42 WHQL (HQ), Catalyst 12.7 Beta (HQ) **Bemerkungen: Crysis Warhead** läuft auf der Radeon HD 7970 GHz Edition schneller als je zuvor.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

METRO 2033: SIEG FÜR DIE HD 7970 GHZ EDITION

PCG-Benchmark „Verfluchte Station" – 1080p, maximale Details, DX11, 4x MSAA/16:1 AF



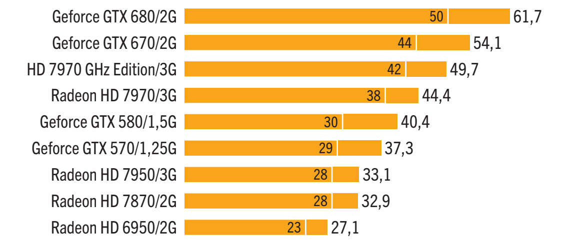
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Intel Z77, 8 Gigabyte DDR3-1600, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, Geforce 301.42 WHQL (HQ), Catalyst 12.7 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Einst ein Fermi-Showcase, dreht die aktuelle Radeon-Generation Kreise um die Kepler-Grafikkarten.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

TES 5: SKYRIM LIEGT DEN KEPLER-KARTEN SEHR GUT

PCG-Benchmark „Secundas Sockel" – 1080p, maximale Details, DX9, 4x MSAA/16:1 AF



Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Intel Z77, 8 Gigabyte DDR3-1600, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, Geforce 301.42 WHQL (HQ), Catalyst 12.7 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Die GHz Edition legt zwar 10 Prozent zu, dies reicht aber nicht, um die GTX 670/680 zu überholen.

Min. | Ø Fps ▶ Besser



44 Grafikkarten im Test

Von: Raffael Vötter

Battlefield 3, Diablo 3, Max Payne 3: Viele Spieler fragen sich, welche Grafikkarten für die „Großen Drei“ ausreichen und welche nicht – PC Games gibt auf elf Seiten die Antworten.

Am 22. Dezember 2011 ließ AMD mit der Radeon HD 7970 die erste Grafikkarte der neuen Generation vom Stapel. Das bis Juni dieses Jahres amtierende Flaggschiff der „Graphics Core Next“-Reihe (GCN) verfügte als Erstes über einen Grafikchip mit 28-Nanometer-Strukturen und PCI-Express 3.0. Es folgten weitere GCN-Modelle und auch Nvidia nutzte die erste Jahreshälfte 2012, um die ebenfalls 28-nm-basierte Kepler-Reihe (Geforce 600) auf den Markt zu bringen. Wie immer erfolgt keine plötzliche, sondern eine schleichende Ablösung: Die Neulinge mischen sich unter das ältere 40-nm-Volk – und die Verwirrung ist groß. Damit Sie beim geplanten Aufüsten Ihrer Grafikkarte nicht verzweifeln, geben wir auf den folgenden elf Seiten einen Überblick, was in gefragten Preisbereichen Sache ist. Dabei beschränken wir uns auf spieletaugliche Grafikkarten.

DIE NEUEN LEISTUNGSNOTEN

Seit diesem Monat testen wir die Grafikkarten mithilfe eines renovierten Parcours. Der neue Leistungsindex errechnet sich aus elf Spielen (zuvor: sieben) und gibt damit noch präziser die Grafikchip-Leistung in aktuellen wie verbreiteten Titeln wieder. Wir haben uns dazu entschieden, die Bewertung der 44 hier getesteten Grafikkarten direkt auf das neue System umzustellen. Dadurch sind die erreichten Noten nicht mehr mit denen voriger Tests vergleichbar. Des Weiteren ist eine leichte Verschiebung zu verzeichnen: Radeon-Beschleuniger der HD-7000-Reihe erzielen im aktuellen Testparcours dank PCI-Express-3.0-Schnittstelle und gereifter Treiber etwas bessere Leistungsnoten und steigen dementsprechend im Ranking. Die Gewichtung der Einzeldisziplinen Leistung, Ausstattung und Eigenschaften inklusive aller interner Wertungskriterien bleibt dagegen unverändert.

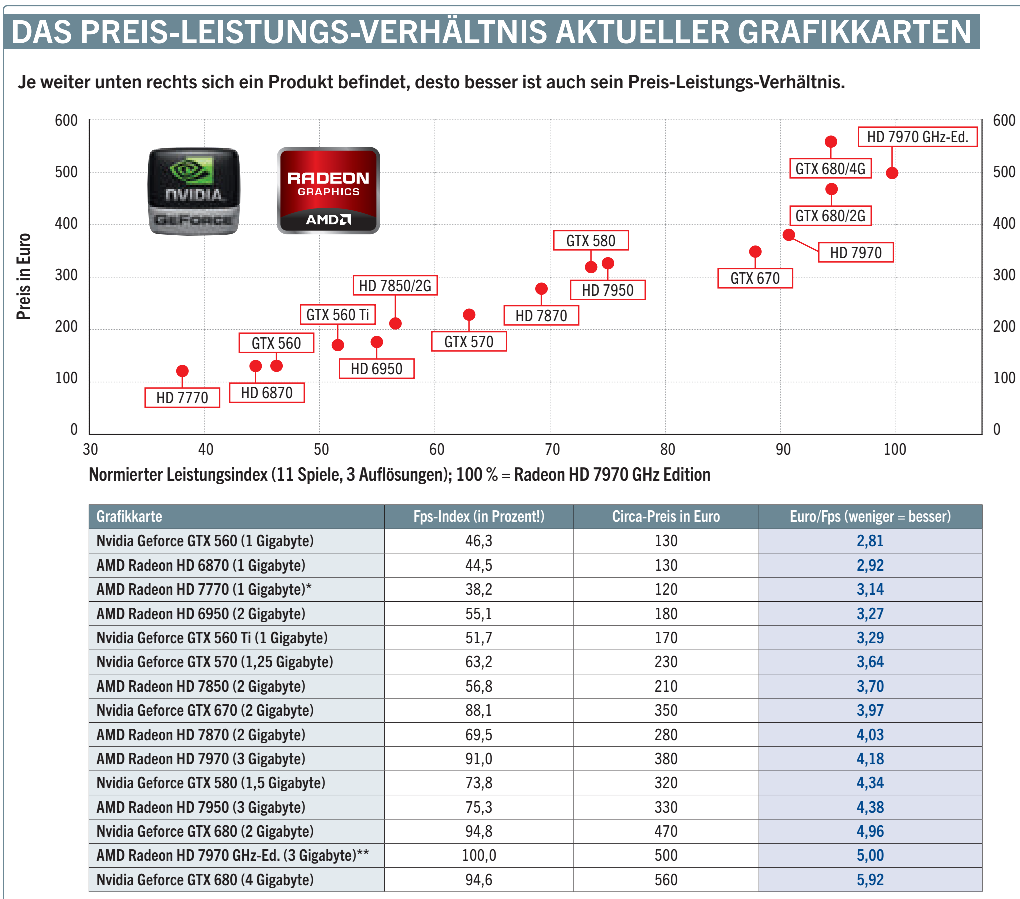
ORIENTIERUNGSHILFE

Der Kauf einer neuen Grafikkarte bringt in der Regel nicht nur ein Leistungs-, sondern auch ein Funktions-Upgrade – im Falle eines 28-Nanometer-Modells nicht selten bei gleichbleibender oder geringerer Leistungsaufnahme. Ein Beispiel: Sie besitzen eine der angestaubten Direct-X-10-Grafikkarten Geforce GTX 285 oder Radeon HD 4890. Hierbei handelt es sich um Modelle, die beim Spielen mindestens 160 Watt aus Ihrem Netzteil ziehen. Der Wechsel auf eine etwa doppelt so schnelle Radeon HD 7870 reduziert nicht nur die Leistungsaufnahme auf höchstens 120 Watt, sondern bringt Ihnen auch volle Direct-X-11-Funktionen und ein leiseres Betriebsgeräusch ein. Ebenfalls denkbar: Sie besitzen eine Geforce GTX 560 Ti und planen den Kauf einer GTX 680. Letztere ist im Leistungsindex doppelt so schnell wie die Fermi-Karte, verbraucht beim Spielen aber gleichbleibend zwischen 150 und 170 Watt. Auch Leistungsmodifikationen sind denkbar, etwa wenn Sie von einer übertakteten Geforce GTX 580 auf eine HD 7970 GHz Edition wechseln: Bei einem 250-Watt-Umschlag erhalten Sie ein Fps-Plus von etwa 30 Prozent. Etwas effizienter arbeiten die übertakteten Modelle der GTX 680; hier erhalten Sie die

DAS PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS AKTUELLER GRAFIKKARTEN

Je weiter unten rechts sich ein Produkt befindet, desto besser ist auch sein Preis-Leistungs-Verhältnis.





Grafikkarte	Fps-Index (in Prozent!)	Circa-Preis in Euro	Euro/Fps (weniger = besser)
Nvidia Geforce GTX 560 (1 Gigabyte)	46,3	130	2,81
AMD Radeon HD 6870 (1 Gigabyte)	44,5	130	2,92
AMD Radeon HD 7770 (1 Gigabyte)*	38,2	120	3,14
AMD Radeon HD 6950 (2 Gigabyte)	55,1	180	3,27
Nvidia Geforce GTX 560 Ti (1 Gigabyte)	51,7	170	3,29
Nvidia Geforce GTX 570 (1,25 Gigabyte)	63,2	230	3,64
AMD Radeon HD 7850 (2 Gigabyte)	56,8	210	3,70
Nvidia Geforce GTX 670 (2 Gigabyte)	88,1	350	3,97
AMD Radeon HD 7870 (2 Gigabyte)	69,5	280	4,03
AMD Radeon HD 7970 (3 Gigabyte)	91,0	380	4,18
Nvidia Geforce GTX 580 (1,5 Gigabyte)	73,8	320	4,34
AMD Radeon HD 7950 (3 Gigabyte)	75,3	330	4,38
Nvidia Geforce GTX 680 (2 Gigabyte)	94,8	470	4,96
AMD Radeon HD 7970 GHz-Ed. (3 Gigabyte)**	100,0	500	5,00
Nvidia Geforce GTX 680 (4 Gigabyte)	94,6	560	5,92

Bemerkungen: *Neue Version mit 1.100 statt 1.000 MHz Kerntakt **Unverbindliche Preisempfehlung, bei Redaktionsschluss noch nicht lieferbar

Leistung der HD 7970 GHz-Edition bei rund 190 Watt.

NETZTEIL-ÜBERLEGUNGEN

Praktisch: Wer die Verbrauchsklasse seiner alten und zukünftigen Grafikkarte kennt, spart sich auf einen Wechsel des Netzteils. Handelt es sich um ein betagtes Modell, kann sich das wegen der steigenden Effizienz neuer Geräte im Rahmen der 80-Plus-Initiative lohnen.

Für Grafikkarten bis 200 Watt empfehlen wir das Be quiet Straight Power E9 580W (www.pcgames.de/preisvergleich/677397), das sich durch flüsterleisen Betrieb und Gold-Zertifizierung auszeichnet. Das Gerät ist schon für weniger als 100 Euro erhältlich. Falls Sie eine Grafikkarte bis 150 Watt mit einem sparsamen Restsystem kombinieren, genügt auch ein 500-Watt-Modell wie das gute Silverstone SST-ST50F-ES (www.pcgames.de/preisvergleich/515952) ab 45 Euro. Besitzer eines übertakteten High-End-Prozessors, die Ambitionen hegen, zwei Grafikkarten im SLI-/Crossfire-Verbund einzusetzen, sollten zum Corsair AX750 für rund 150 Euro (www.pcgames.de/preisvergleich/536886) greifen.

WO BLEIBT DIE GTX 660?

Im Internet überschlagen sich die Gerüchte zu Nvidias HD-7800-Konkurrenz, einer mutmaßlich Geforce GTX 660 genannten Grafikkarte. Man munkelt, der Marktstart verschiebe sich schlimmstenfalls auf August. Das Herz der Kepler-Karte soll der neue GK106-Grafikchip mit insgesamt 768 Shader-ALUs (fünf SMX) sein, der von einem auf 192 Bit abgespeckten Speicherinterface gefüttert wird. Die Taktraten sind unbekannt, man geht jedoch von rund 1 GHz Chiptakt aus.

VORSICHT, SPARMODELLE!

Online-Preissuchmaschinen wie die unsrige (www.pcgames.de/preisvergleich) sind zwar praktisch, beinhalten aber auch Stolperfallen. Suchen Sie beispielsweise nach einer Geforce GTX 560 Ti, werden Ihnen auch 560-SE-Modelle angeboten. Bei jener „Smart Edition" handelt es sich faktisch um die „Slow Edition" der GTX 560 mit geringerem Takt und beschnittenen Funktionseinheiten – lassen Sie die Finger davon! Ähnliches gilt für Restbestände der GTX 460 (SE). Achten Sie bei diesen Grafikkarten darauf, dass das Speicherinterface 256 Bit breit ist und dass Sie kein Modell mit weniger als 336 Shader-Einheiten erwischen.

Nvidias Geforce GT 640 dagegen verwirrt auf andere Art. Zwar handelt es sich um ein brandneues Modell mit 384 Shader-ALUs und 900 MHz Kerntakt, die Leistung ist aber nicht ansatzweise mit der GTX 560 Ti (384 ALUs @ 822 MHz) vergleichbar: Die Architekturänderungen von Fermi auf Kepler und langsamer DDR3-VRAM führen dazu, dass die GT 640 über weite Teile des Benchmark-Parcours nur halb so schnell ist wie die HD 7770. Mögliche GDDR5-Versionen der GT 640 könnten zur HD 7750 aufschließen.

Zwar suggeriert der Name „Ich bin ein Kepler", doch die kleinere Geforce GT 630 ist nicht direkt mit der GT 640 vergleichbar – es handelt sich nämlich um die Geforce GT 430 (GF108-Kern) in neuer Verpackung. In dieser Leistungsklasse genügt ein Speicherausbau von einem Gigabyte völlig, oft locken aber schon für einstellige Euro-Beträge 2-GB-Versionen – schaden tut's nicht, es ist jedoch fragwürdig, ob der große Speicher sich zu Lebzeiten jemals auf die 3D-Leistung auswirkt.

WELCHE KARTE FÜR WELCHE AUFLÖSUNG?

Auflösung	Megapixel	Empfohlene Grafikkarten
1.280 x 1.024	1,31	Radeon HD 6850/6870/7770, Geforce GTX 560
1.600 x 1.200	1,92	Radeon HD 7850, Geforce GTX 560 Ti
1.680 x 1.050	1,76	Radeon HD 7850, Geforce GTX 560 Ti
1.920 x 1.080	2,07	Radeon HD 7870/7850 OC, Geforce GTX 570
1.920 x 1.200	2,30	Radeon HD 7870/7850 OC, Geforce GTX 570
2.560 x 1.440	3,69	Radeon HD 7950/7970, Geforce GTX 670/680
2.560 x 1.600	4,10	Radeon HD 7950/7970, Geforce GTX 670/680
2.880 x 1.620*	4,67	Radeon HD 7950/7970, Geforce GTX 670/680
3.840 x 2.160*	8,29	Geforce GTX 690, GTX-680-SLI

* Downsampling-Auflösungen, derzeit nicht nativ erhältlich

Je höher die Auflösung, desto größer die Arbeit für den Grafikchip – den Hauptprozessor tangiert die Pixelzahl nicht. Jenseits Full-HD (1080p) steigt der Aufwand drastisch an.

Die Vernunftsklasse: 8 Grafikkarten bis 200 Euro



CRYSIS 2 (DX11 + HI-RES-TEXTUREN)

1.680 x 1.050, Ingame-AA/16:1 HQ-AF – „Lebender Toter“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 680	51	58,2 (+159 %)
Radeon HD 7970 GHz Edition	49	55,0 (+144 %)
Geforce GTX 670	49	53,1 (+136 %)
Radeon HD 7970	46	50,9 (+126 %)
Geforce GTX 580	38	42,9 (+91 %)
Radeon HD 7950	38	42,7 (+90 %)
Radeon HD 7870	36	39,2 (+74 %)
Geforce GTX 570	32	37,4 (+66 %)
Radeon HD 7850	28	31,9 (+42 %)
Radeon HD 6950	28	31,3 (+39 %)
Geforce GTX 560 Ti	27	31,2 (+39 %)
Radeon HD 6870	25	27,6 (+23 %)
Geforce GTX 560	23	27,0 (+20 %)
Radeon HD 7770	19	22,5 (Basis)

Bedingt spielbar von 35 – 45 Fps • Flüssig spielbar ab 45 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, GF 301.42 (HQ), Cat. 12.6 Beta + CAP1 (HQ) **Bemerkungen:** Die Preistipps im Mainstream-Bereich, GTX 560 und HD 6870, sind den Anforderungen von **Crysis 2** gerade so gewachsen.

Min. | Ø Fps ▶ Besser



Kühldesigns im Detail: Während die Referenzkühlung (oben) die Luft durch die Slot-Blende aus dem Gehäuse befördert, wird die Luft beim modifizierten Kühldesign (unten) ins Gehäuseinnere geblasen.

Das Segment bis 200 Euro weist traditionell das beste Preis-Leistungs-Verhältnis auf (siehe Grafik auf der vorigen Seite). Hier tummeln sich zahlreiche Modelle für genügsame Spieler: Wer eine Grafikkarte sucht, welche die Auflösungen 1.680 x 1.050 und 1.920 x 1.080 mit moderaten Filtermodi (Kantenglättung/anisotroper Texturfilter) flüssig schultert, wird hier fündig. Für 4x MSAA in **Battlefield 3**, **Metro 2033** und **Max Payne 3** genügt die Leistung der Sparkarten jedoch nicht – weichen Sie auf FXAA aus, läuft alles flüssig. Für **Diablo 3** sind alle hier getesteten Grafikkarten bis inklusive Full-HD stark genug.

Die Bis-200-Euro-Sparte wird mehrheitlich von älteren Grafikkarten der 40-Nanometer-Ära bevölkert – Stromsparwunder sind folglich rar und der Funktionsumfang ist auch nicht immer im aktuellen Jahrzehnt angekommen. Wie treue Leser wissen, ist damit vorwiegend der anisotrope Filter (AF) gemeint: Die Radeon-Grafikkarten der HD-6800- und HD-6900-Reihe leiden unter einem Algorithmus-Rechenfehler, welcher beim AF zwar eine ausreichende Sample-Menge berechnen, diese aber mit fehlerhafter Gewichtung vermengen lässt – Texturflimmern tritt selbst mit „Hoher Qualität“ im Treiber auf. Falls Sie das stört, greifen Sie besser zu einer Geforce GTX 560 (Ti), die tadellos filtert.

Die einzigen spieletauglichen 28-nm-Grafikkarten im 100-Euro-Bereich stammen aus dem Hause AMD. Die Radeon HD 7770 und HD 7750 liefern den vollen Funktionsumfang der großen Geschwister, darunter das stark verbesserte AF (Geforce-Niveau) und der Stand-by-Modus Zero Core Power: Schaltet der Monitor ab, legt sich die Grafikkarte sozusagen schlafen und verbraucht in diesem Zustand nur etwa zwei Watt – ein schönes Alleinstellungsmerkmal für all jene, die ihren PC beispielsweise als Musik-Abspielgerät nutzen und dabei kein Bild benötigen.

EMPFEHLUNGEN BIS 160 EURO

Die meisten Fps pro Euro erhalten Sie beim Kauf einer Geforce GTX 560 oder Radeon HD 6870. Unsere vier Empfehlungen in der Testtabelle bedienen verschiedene Geschmäcker im Preisbereich bis 160 Euro: Suchen Sie lediglich eine günstige „Fps-Schleuder“ ohne den Wunsch nach leiser Kühlung, dann ist die HIS Radeon HD 6870 die beste Wahl. Sie ist schon für weniger als 140 Euro lieferbar und hält sich in Bezug auf die Kühlung und Taktraten vollständig an die AMD-Vorgabe – inklusive der Lautheit von bis zu 3,1 Sone beim Spielen.

Gegen einen Aufpreis von etwa 15 Euro erhalten Sie eine Prise Übertaktung und einen besseren Kühler in Form der Powercolor Radeon HD 6870 PCS+ oder Sapphire HD 6870 Dirt-3-Edition. Erstere ist um +4/5 Prozent übertaktet und wird beim Spielen nur halb so laut wie das Referenzdesign; Sapphire legt weniger Takt, aber eine geringere Lautheit im Leerlauf und ein Spiel in die Waagschale. Beide Grafikkarten arbeiten in Spielen etwas langsamer als die Palit Geforce GTX 560 Sonic Platinum. Diese kann es dank der werkseitigen Grafikchip-Übertaktung auf 900 MHz fast mit Referenzmodellen der GTX 560 Ti aufnehmen, wird allerdings bis zu 2,4 Sone laut – das ist wahrnehmbar, aber nicht unbedingt störend.

Unser Spartipp ist die einzige 28-Nanometer-Karte im Testfeld: Sapphires HD 7770 Vapor-X OC. Dank der fast unhörbaren Kühlung, der geradezu winzigen Leistungsaufnahme und des modernen Featuresets ist die Karte ideal für sparsame Spieler.

EMPFEHLUNGEN BIS 200 EURO

Etwas schneller und teils auch deutlich stromdurstiger als die oben genannten Grafikkarten sind die GTX 560 Ti und HD 6950. Sapphires untertaktete OC-Version bietet nicht nur zwei Gigabyte Videospeicher, sondern auch die höchste Spieleleistung. Allerdings erzeugt die Karte eine höhere Lautheit als die 560-Ti-Karten von Evga und Palit.

FAZIT

Mittelklasse-Grafikkarten

Die schnellsten Grafikkarten bis 200 Euro sind die übertakteten Versionen der GTX 560 Ti und HD 6950. Letztere kann wegen ihres flimmrigen Texturfilters jedoch nicht alle Spieler glücklich machen. Ähnliches gilt für die HD 6870. Nvidias Geforce-Karten filtern sauber, allerdings bei höherer Leistungsaufnahme – Sie haben die Wahl.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6950 OC	GTX 560 Ti Superclocked	GTX 560 Ti Twin Light Turbo	Radeon HD 7770 Vapor-X OC
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Evga (eu.evga.com)	Palit (www.palit.biz)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/gut	Ca. € 170,-/gut	Ca. € 190,-/befriedigend	Ca. € 140,-/befriedigend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/772340	www.pcgames.de/preisvergleich/610911	www.pcgames.de/preisvergleich/690301	www.pcgames.de/preisvergleich/758751
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Radeon HD 7770; Cape Verde XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.408/88/32	384/64/32	384/64/32	640/40/16
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	250/300 MHz (0,900 VGPU)	51/101/135 MHz (0,950 VGPU)	51/101/135 MHz (0,950 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	820/2.500 MHz (1,100 VGPU)	900/1.800/2.106 MHz (1,050 VGPU)	835/1.670/2.050 MHz (1,012 VGPU)	1.100/2.600 MHz (+10/16 %; 1,275 VGPU)
Ausstattung (20 %)	2,65	2,78	3,20	2,75
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)
Monitoranschlüsse	2x DL-DVI, HDMI, Displayport	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, VGA (D-Sub)	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, Kupferkern, 5 Heatpipes (2x 8/3x 6 mm), 2x 75 mm axial, VRM-Kühler	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, Kupferkern + 3 Heatp. à 6 mm, Grundplatte, 75 mm axial	Eigendesign, Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 80 mm axial, kein VRM-/RAM-Kühler	„Vapor-X", Dual-Slot, Vapor-Chamber + 2 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Precision (Tweak-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch.); 2 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (10 nach Reg.)	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel, Adapter	2 x Strom, HDMI-Kabel, DVI-VGA-Adapter	Mini-HDMI-auf-HDMI-Kabel, DVI-VGA	1x Strom: Molex auf 6-Pol	HDMI-Kab., DVI-VGA-Ad., 1x Molex-auf-6-Pol
Sonstiges	Dual-BIOS (Dip-Schalter)	2 x Molex-auf-6-Pol	Lüfter leuchten rot	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20 %)	2,34	2,19	2,28	1,84
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	37/61/66 Grad Celsius	37/84/86 Grad Celsius	29/70/84 Grad Celsius	32/63/67 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,9 (24 %)/2,5 (44 %)/2,7 (47 %) Sone	0,3 (30 %)/1,2 (52 %)/1,5 (54 %) Sone	0,4 (30 %)/1,1 (44 %)/2,0 (65 %) Sone	0,3 (20 %)/0,6 (37 %)/0,8 (41 %) Sone
Spulenpfeifen	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen vierstelligen Fps)	Überdurchschnittlich (je nach Last: Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	26/67/62 Watt	18/29/73 Watt	18/26/60 Watt	8/21/14 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCG VGA-Tool	153/183 Watt (Powertune: Standard)	186/194 Watt	169/235 Watt (ungedrosselt)	83/102 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (880)/nein (920)/nein (960 MHz)	Nein (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)	Ja (920)/nein (960)/nein (1.000 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (2.750)/nein (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.315)/nein (2.420)/nein (2.530 MHz)	Ja (2.255)/ja (2.360)nein (2.460 MHz)	Ja (2.860)/ja (2.990)/nein (3.120 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU)	Ja (GPU)	Ja (GPU)	Ja (GPU, bis 1,25 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,1 (PCB 23,1)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,9/3,4 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)	18,8/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,5 (PCB 21,0)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	2,58	2,61	2,66	3,03
FAZIT	+ Kräftiger Kühler + Fps/Euro-Verhältnis – Kühlung unter Last hörbar	+ Leiser Kühler + HD-6950-Leistung dank Übertaktung – Wird sehr heiß	+ Fast HD-6950-Leistung + Starker, leiser Kühler … – … PCB fiept/zirpt jedoch laut	+ Fast unhörbare Kühlung + Sparsam in jeder Lage – So teuer wie die schnellere HD 6870
	Wertung: 2,55	Wertung: 2,56	Wertung: 2,69	Wertung: 2,73

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6870 PCS+	Palit GTX 560 Sonic Platinum	Radeon HD 6870 Dirt-3-Edition	Radeon HD 6870
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Palit (www.palit.biz)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	HIS (www.hisdigital.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 150,-/gut	Ca. € 160,-/befriedigend	Ca. € 150,-/gut	Ca. € 140,-/befriedigend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/588975	www.pcgames.de/preisvergleich/642394	www.pcgames.de/preisvergleich/680974	www.pcgames.de/preisvergleich/582189
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6870; Barts XT (40 nm)	Geforce GTX 560; GF114 (40 nm)	Radeon HD 6870; Barts XT (40 nm)	Radeon HD 6870; Barts XT (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.120/56/32	336/56/32	1.120/56/32	1.120/56/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	300/600 MHz (0,945 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)	100/300 MHz (0,950 VGPU)	100/600 MHz (0,945 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	940/2.200 MHz (1,172 VGPU)	900/1.800/2.100 MHz (1,000 VGPU)	920/2.100 MHz (1,175 VGPU)	900/2.100 MHz (1,172 VGPU)
Ausstattung (20 %)	2,63	3,25	2,70	2,93
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 2 x Mini-DP, HDMI	Dual-Link-DVI, HDMI, VGA (D-Sub)	2 x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2 x Mini-DP	2 x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 92 mm axial, 3 Heatpipes à (2 x 8/1 x 6 mm), VRM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 1 x 80 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 2x 90 mm axial, 2 Heatpipes à 8 mm, verschraubter VRM-Kühler	AMD-Referenzdesign (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, 75 mm radial, Metallplatte
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	Steam-Coupon für **Dirt 3**, Treiber	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre
Kabel, Adapter	Mini-DP-auf-DP-Kabel	Strom: Molex auf 6-Pol	HDMI-Kabel, Mini-DP-auf-DP-K., 2 x Molex auf 6-Pol	Strom: 2 x Molex auf 6-Pol
Sonstiges	DVI-VGA-Adapter, CF-Brücke	–	DVI-VGA-Adapter, CF-Brücke	DVI-VGA-Adapter, CF-Brücke
Eigenschaften (20 %)	2,43	2,26	2,33	2,45
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	42/83/87 Grad Celsius	33/79/81 Grad Celsius	41/68/76 Grad Celsius	39/74/84 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	1,0 (21 %)/1,5 (39 %)/4,7 (69 %) Sone	0,4 (30 %)/2,4 (50 %)/3,8 (57 %) Sone	0,3 (33 %)/1,4 (48 %)/2,2 (53 %) Sone	0,6 (21 %)/3,1 (32 %)/4,4 (35 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	19/53/52 Watt	18/24/65 Watt	23/54/48 Watt	19/46/44 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	126/172 Watt	169/206 Watt	129/162 Watt	121/167 Watt
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Nein (1.035 MHz)/nein (1.080)/nein (1.130 MHz)	Nein (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)	Nein (1.010)/nein (1.060)/nein (1.105 MHz)	Nein (990 MHz)/nein (1.080 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Nein (2.420 MHz)/nein (2.200)/nein (2.640 MHz)	Nein (2.310)/nein (2.415)/nein (2.520 MHz)	Ja (2.310)/nein (2.415)/ja (2.520 MHz)	Ja (2.310 MHz)/nein (2.520 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU)	Ja (GPU)	Ja (GPU, nur via Sapphire Trixx)	Ja (GPU)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,2/3,6 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	19,0 (PCB 18,8)/4,0 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,2/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,8 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	2,88	2,73	2,91	2,94
FAZIT	+ Leiser Kühler + Moderate Übertaktung – Minimales Übertaktungspotenzial	+ Fast GTX-560-Ti-Niveau + Kompakte Bauform – Hohe Leistungsaufnahme	+ Kühler: Leise und kräftig + Dirt 3 inklusive (Steam benötigt) – Nur Referenztakt	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Relativ sparsam – Hörbare Kühlung
	Wertung: 2,74	Wertung: 2,74	Wertung: 2,75	Wertung: 2,84

Die Oberklasse: 16 Grafikkarten bis 350 Euro

Obwohl eine Grafikkarte der Oberklasse ein deutlich größeres Loch in die Aufrüstkasse reißt interessieren sich die meisten Spieler für 3D-Beschleuniger aus diesem Preisbereich. Kein Wunder, finden sich hier doch sehr kräftige Modelle, die jedem aktuellen Spiel mit maximalen Details gewachsen sind – für die bekannten, und den Grafikchip sehr stark strapazierenden Sonderfälle **Battlefield 3** und **Metro 2033** reicht's aber erst am oberen Ende der Preisspanne.

Auch in diesem Segment tummeln sich zahlreiche Modelle mit älterer 40-Nanometer-Fertigung unter den 28-nm-Neulingen – weitere Informationen zur Strukturbreite finden Sie im Extrakasten unten rechts. Beim Blick auf die nachfolgende Testtabelle werden Sie feststellen, dass beinahe jedes Modell einen Radeon-Chip der HD-7900- und HD-7800-Reihe besitzt. Das hat einen simplen Grund: Diese Grafikkarten liefern derzeit das beste Paket aus Spieleleistung, Geräuschentwicklung und Stromverbrauch. Aus Sicht der Energieeffizienz ist AMD bis 300 Euro außer Konkurrenz, erst dann kontert Nvidia.

FERMI, DER ALTMEISTER

Wenn die Leistungsaufnahme nur einen geringen Stellenwert einnimmt, kommen die Restbestände aus Nvidias Geforce-GTX-500-Reihe infrage. Sowohl die Geforce GTX 580 als auch die GTX 570 wurden vor einigen Wochen deutlich günstiger und damit auch attraktiver – aus Fps/Euro-Sicht ist die HD-7000-Reihe aber etwas besser. Nichtdestotrotz tauchen immer wieder Schnäppchen auf. Wir haben mit MSIs N570GTX Twin Frozr III PE/OC einen der Altmeister zum Vergleich aufgenommen. Vom Stromverbrauch abgesehen, steht sie dem weiteren Testkandidaten in nichts nach.

RADEON HD 7950 (3 GIGABYTE)

Im Leistungsindex rangiert AMDs Radeon HD 7950 mit Referenztakt knapp vor Nvidias Geforce GTX 580. Die fünf HD-7950-Grafikkarten in der Testtabelle sind allesamt um +10 bis +13 Prozent übertaktet und können sich daher noch etwas weiter distanzieren. Bemerkenswert ist, dass keiner der Probanden beim Spielen die 130-Watt-Marke überschreitet – 100 Watt weniger als beim Fermi-Topmodell. Dementsprechend fällt es auch keinem Kühldesign schwer, die überschaubare Hitze abzuführen. Sapphires Radeon HD 7950 OC überzeugt in jeder Einzeldisziplin: Sie ist leise, schnell und gut ausgestattet – und kann sich daher an die Spitze des Felds setzen. Die gute Nachricht: Wir können jede der aufgelisteten Grafikkarten empfehlen, sie alle haben spezifische Stärken und kleinere Schwächen. Betrachten Sie alle Unterpunkte inklusive Garantie, Kühlung sowie Maßen und wählen Sie anschließend Ihren Favoriten.

RADEON HD 7870 (2 GIGABYTE)

Auch bei der Radeon HD 7870 liegt Sapphire wegen des ausgefeilten Pakets knapp vorn. Harte Konkurrenz kommt von Asus und HIS, welche beide etwas mehr Kerntakt auffahren und trotzdem fast genauso leise arbeiten. Besondere Erwähnung verdient sich die XFX Black Edition mit Double-Dissipation-Kühler, die in keiner Lage aus einem üblichen Spielerechner herauszuhören ist – unser Silent-Tipp! Auch bei den HD-7870-Karten gilt: Jedes aufgeführte Modell können wir ohne Bauchschmerzen empfehlen.

RADEON HD 7850 (2 GIGABYTE)

Die beiden HD-7850-Abkömmlinge im Test legen verschiedene Schwerpunkte: XFX nutzt dasselbe Design wie bei der HD 7870 DD und punktet daher sowohl mit der flüsterleisen Kühlung als auch mit hohem Takt – die Karte ist gegenüber der AMD-Vorgabe um satte +13/4 Prozent übertaktet und erreicht so knapp die Geforce GTX 570 respektive HD 6970. Sapphire setzt auf eine kompakte Bauform und geringere Leistungsaufnahme. Ein kleines Manko besitzen beide Karten: Die Kernspannung lässt sich nicht verändern.

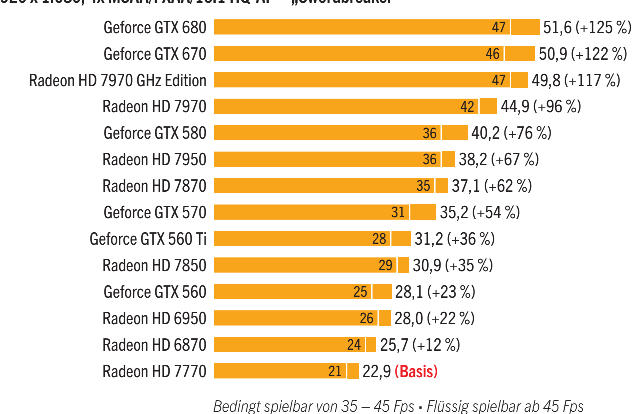
FAZIT

Oberklasse-Grafikkarten

Gute Nachricht für anspruchsvolle Spieler: Welches der getesteten Modelle Sie auch kaufen, keines weist grobe Schnitzer auf. Besonders lobenswert ist, dass die Hersteller die vorhergehende Kritik beherzigen und keine Radau-Lüftersteuerungen mehr programmieren. Die meisten Fps/Euro liefern GTX 570 und HD 7850.



BATTLEFIELD 3 (DX11 ULTRA)



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, GF 301.42 (HQ), Cat. 12.6 Beta + CAP1 (HQ) **Bemerkungen: Battlefield 3** ist und bleibt eine Geforce-Domäne. Richtig flüssig läuft das Spiel in 1080p erst mit einer 350-Euro-Grafikkarte.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

DER 28-NANOMETER-VORTEIL

Aktuelle Grafikchips werden mit einer Strukturbreite von 28 Nanometern gefertigt. Die Vorgänger-Generation setzt noch auf 40-nm-Lithographie.

Die Strukturbreite wird gerne auf Grafikkarten-Packungen geschrieben, um mit möglichst vielen Zahlen beim Kunden Eindruck zu schinden. Entgegen der Faustregel „Große Zahlen sind besser als kleine" gilt hier jedoch: 28 nm ist besser als 40 nm. Die Grafikchip-Giganten AMD und Nvidia sind stets bestrebt, den aktuellen Fertigungsprozess zu nutzen, denn je kleiner die Strukturen, desto mehr Schaltungen lassen sich pro Flächeneinheit unterbringen. Bei gleicher Leistung sinken folglich die Materialkosten – gut für AMD und Nvidia.

Da feinere Strukturen außerdem den Betrieb mit gesenkter Spannung erlauben, ist das auch gut für Sie: Wer Strom und damit auf lange Sicht Geld sparen möchte, greift zu einer Karte der 28-nm-Ära, wie der Radeon-HD-7000- und Geforce-GTX-600-Reihe. Derzeit sind diese Karten jedoch etwas teurer als vergleichbar schnelle 40-nm-Angebote. Bei AMD kommen weitere Vorteile der 7000- gegenüber der 6000-Reihe hinzu: Die Neulinge bieten einen deutlich besseren anisotropen Filter und den Stand-by-Modus „Zero Core Power". Bei Nvidia ist das Feature-Set der 600er-Reihe (Kepler) bis auf den GPU Boost identisch zu Fermi (Geforce 500).



GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 7950 OC	HD 7950 Direct Cu II TOP (DC2T)	R7950 Twin Frozr 3GD5/OC	Radeon HD 7950 Iceq Turbo
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Asus (www.asus.de)	MSI (www.msi-computer.de)	HIS (www.hisdigital.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 360,-/ausreichend	Ca. € 360,-/ausreichend	Ca. € 370,-/ausreichend	Ca. € 350,-/ausreichend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/732198	www.pcgames.de/preisvergleich/732216	www.pcgames.de/preisvergleich/732239	www.pcgames.de/preisvergleich/766539
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.792/112/32	1.792/112/32	1.792/112/32	1.792/112/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,850 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,850 VGPU, 1,6 VMEM)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	900/2.500 MHz (1,023 VGPU, 1,6 VMEM)	900/2.500 MHz (1,086 VGPU, 1,6 VMEM)	880/2.500 MHz (1,023 VGPU, 1,6 VMEM)	900/2.500 MHz (1,020 VGPU, 1,6 VMEM)
Ausstattung (20 %)	2,55	2,73	2,73	2,88
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport
Kühlung	„Dual-X", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2x 8, 3x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 8 mm, 2 x 92 mm axial, kein RAM/VRM-Kühler	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 HP (2x 8, 3x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-Kühlplatte (RAM = blank)	„Iceq" (Direct Heat Exhaust), 2,5-Slot, 4 HP (2x 8, 2x 6 mm), 75 mm radial, VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	Asus GPU Tweak, Treiber	MSI Afterburner (Tuning-Tool), Treiber	Iturbo (Tweak-Tool), Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel, Adapter	Mini-DP-DVI-Kabel, 2 x Strom (1 x Molex)	Mini-DP-DVI-Kabel, 2 x Strom (1 x Molex)	Mini-DP-DVI-Kabel, DVI-VGA, 2 x Strom	DVI-VGA-Adapter
Sonstiges	Dual-BIOS; HDMI-Kabel, CF-Brücke; Zero Core	Dual-BIOS, Zero Core; Crossfire-Brücke	Dual-BIOS, Zero-Core-Feature, Crossfire-Brücke	Dual-BIOS, Zero-Core-Feature, Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20 %)	1,87	2,09	2,11	2,13
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	32/59/63 Grad Celsius	31/56/57 Grad Celsius	33/58/61 Grad Celsius	37/65/66 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,3 (21 %)/1,1 (39 %)/1,6 (43 %) Sone	0,9 (10 %)/1,2 (18 %)/1,3 (20 %) Sone	0,5 (30 %)/1,9 (47 %)/2,2 (48 %) Sone	0,5 (30 %)/2,8 (49 %)/2,9 (50 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	18/51/47 Watt	16/46/42 Watt	18/49/46 Watt	18/52/49 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	127/149 Watt (Powertune: Standard)	127/131 Watt (Powertune: Standard)	124/140 Watt (Powertune: Standard)	128/139 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (990)/ja (1.035)/nein (1.080 MHz)	Ja (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)	Ja (970)/nein (1.010)/nein (1.055 MHz)	Ja (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,0 (PCB 26,1)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	29,5 (PCB 26,1)/5,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	27,0 (PCB 26,1)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	28,3 (PCB 26,1)/4,8 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,87	1,87	1,91	1,87
FAZIT	+ Um 13 Prozent übertaktet + Sehr leise & starke Kühlung + Zubehör	+ Um 13 Prozent übertaktet + Kühlung mit riesigem (OC-)Potenzial − Belegt 3 Slots im Gehäuse	+ Gute Kühlung aller Bauteile + Grafikchip um 10 Prozent übertaktet − Könnte bei Last noch leiser sein	+ Wärme entweicht aus dem Case + Gutes, neues Tweak-Tool inklusive − Wenig Zubehör
	Wertung: 2,00	Wertung: 2,08	Wertung: 2,12	Wertung: 2,12

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 7950 PCS+	Radeon HD 7870 OC	HD 7870 Direct Cu II TOP V2	R7870 Black Edition Double D.
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Asus (www.asus.de)	XFX (xfxforce.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 350,-/ausreichend	Ca. € 320,-/ausreichend	Ca. € 360,-/ausreichend	Ca. € 310,-/ausreichend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/732189	www.pcgames.de/preisvergleich/751973	www.pcgames.de/preisvergleich/798287	www.pcgames.de/preisvergleich/751983
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.792/112/32	1.280/80/32	1.280/80/32	1.280/80/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	300/300 MHz (0,822 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	880/2.500 MHz (0,984 VGPU, 1,6 VMEM)	1.050/2.500 MHz (1,176 VGPU)	1.100/2.500 MHz (1,218 VGPU)	1.050/2.500 MHz (1,219 VGPU)
Ausstattung (20 %)	2,98	2,78	2,78	2,83
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 2x Mini-DP
Kühlung	„Professional Cooling System": Dual-Slot, 3 HP à 8 mm, 2 x 92 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Dual-Fan", Dual-Slot, Kupferkern, 4 Heatp. (2x 8, 2x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	„Direct Cu II" (V2), Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Double Dissipation" (Ghost), Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 85 mm axial, nur RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	GPU Tweak (Tweaker), Treiber	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre
Kabel, Adapter	DVI-VGA, keine Stromadapter	HDMI-DVI, HDMI-Kabel, DVI-VGA, 2x Strom	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA	Crossfire-Brücke; keine Stromadapter!
Sonstiges	Dual-BIOS, Zero-Core-Feature, Crossfire-Brücke	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20 %)	2,01	1,87	2,08	1,97
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	31/63/65 Grad Celsius	30/59/66 Grad Celsius	29/68/85 Grad Celsius	33/82/86 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,9 (20 %)/0,9 (31 %)/1,0 (33 %) Sone	0,4 (20 %)/0,9 (36 %)/1,8 (44 %) Sone	0,3 (30 %)/1,5 (47 %)/5,1 (81 %) Sone	0,2 (20 %)/0,5 (37 %)/1,1 (43 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	19/54/52 Watt	20/44/41 Watt	18/47/45 Watt	19/58/52 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	128/135 Watt (Powertune: Standard)	108/139 Watt (Powertune: Standard)	132/151 Watt (Powertune: Standard)	123/143 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (970)/ja (1.010)/ja (1.055 MHz)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7 (PCB 26,1)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	25,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,8 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,9 (PCB 24,2)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,91	2,11	2,06	2,11
FAZIT	+ Sehr leise Belüftung + Grafikchip um 10 Prozent übertaktet − Keine Kühler für Spannungswandler	+ Flüsterleise und kühl + Übertaktung @ 1,25 GHz leise möglich + Reichlich Zubehör	+ Sehr leiser, starker Kühler + Hoher Takt ab Werk − Keine VRM- & RAM-Kühlelemente	+ In jeder Lage nahezu unhörbar + Anschlussvielfalt − Spartanisches Zubehör
	Wertung: 2,15	Wertung: 2,19	Wertung: 2,21	Wertung: 2,22

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien






Produkt	Radeon HD 7870 Iceq X Turbo	R7870 Twin Frozr 2GD5/OC	Radeon HD 7870 PCS+	Radeon HD 7870 Iceq Turbo
Hersteller/Webseite	HIS (www.hisdigital.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	HIS (www.hisdigital.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 310,-/ausreichend	Ca. € 310,-/befriedigend	Ca. € 300,-/befriedigend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/751967	www.pcgames.de/preisvergleich/746962	www.pcgames.de/preisvergleich/751978	www.pcgames.de/preisvergleich/751969
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.280/80/32	1.280/80/32	1.280/80/32	1.280/80/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	300/300 MHz (0,822 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	300/300 MHz (0,824 VGPU)	300/300 MHz (0,822 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	1.100/2.500 MHz (1,218 VGPU)	1.050/2.400 MHz (1,219 VGPU)	1.100/2.450 MHz (1,218 VGPU)	1.100/2.400 MHz (1,218 VGPU)
Ausstattung (20 %)	2,93	2,70	2,88	2,88
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Kühlung	„Iceq X", Dual-Slot, 4 HP (2x 8, 2x 6 mm), 85-mm-Axiallüfter, keine VRM-/RAM-Kühler	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 HP (2x 8, 3x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Professional Cooling Sys., Dual-Slot, 3 HP (1x 8, 2x 6 mm), 92 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Iceq" (Direct Heat Exhaust), 2,5-Slot, 4 HP (2x 8, 2x 6 mm), 75 mm radial, VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	MSI Afterburner (Tuning-Tool), Treiber	Treiber-CD	Iturbo (Tweak-Tool), Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel, Adapter	DVI-VGA-Adapter; Crossfire-Brücke	Mini-DP-DVI-Adapterkabel, 2 x Molex-6-Pol	Mini-DP-DVI-Adapterkabel, DVI-VGA	DVI-VGA-Adapter
Sonstiges	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Kartenhalter	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20 %)	2,06	2,05	2,15	2,16
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	29/63/68 Grad Celsius	29/59/62 Grad Celsius	28/70/73 Grad Celsius	29/61/65 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (28 %)/1,6 (45 %)/1,9 (50 %) Sone	0,5 (30 %)/1,7 (50 %)/2,7 (55 %) Sone	0,5 (20 %)/2,2 (41 %)/2,8 (46 %) Sone	1,0 (28 %)/1,9 (42 %)/2,6 (47 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	16/39/37 Watt	23/47/42 Watt	17/45/43 Watt	17/43/41 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	140/163 Watt (Powertune: Standard)	115/127 Watt (Powertune: Standard)	123/136 Watt (Powertune: Standard)	112/125 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)	Nein (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Nein (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.640)/ja (2.760)/ja (2.880 MHz)	Ja (2.695)/ja (2.820)/ja (2.940 MHz)	Ja (2.640)/ja (2.760)/ja (2.880 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU; via Iturbo bis 1,337 Volt)	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU; via Iturbo bis 1,337 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	27,3 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,3/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	28,7 (PCB 24,2)/4,8 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	2,06	2,14	2,06	2,09
FAZIT	+ Mit die schnellste HD 7870 + Kühler arbeitet leise und kraftvoll − Wenig Zubehör	+ Riesiges Tuning-Potenzial + Sehr starker Kühler … − … der erst manuell flüsterleise wird	+ Hohe werkseitige Übertaktung + Unaufdringlicher Kühler − Keine VRM-/RAM-Kühler	+ Kühler (Direct Heat Exhaust), … + … der auch bei Last leise arbeitet − Spartanisches Zubehör
	Wertung: 2,23	Wertung: 2,23	Wertung: 2,24	Wertung: 2,26

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien







Produkt	Radeon HD 7870 Royal King	N570GTX Twin Frozr III PE/OC	R7850 Black Edition Double D.	Radeon HD 7850 OC
Hersteller/Webseite	Club 3D (www.club-3d.com)	MSI (www.msi-computer.de)	XFX (xfxforce.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 280,-/befriedigend	Ca. € 260,-/ausreichend	Ca. € 230,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/773040	www.pcgames.de/preisvergleich/630557	www.pcgames.de/preisvergleich/751985	www.pcgames.de/preisvergleich/751980
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.280/80/32	480/60/40	1.024/64/32	1.024/64/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	300/300 MHz (0,822 VGPU)	51/101/135 MHz (0,912 VGPU)	300/300 MHz (0,822 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	1.050/2.400 MHz (1,218 VGPU)	770/1.540/2.000 MHz (1,000 VGPU)	975/2.500 MHz (1,100 VGPU)	920/2.500 MHz (1,075 VGPU)
Ausstattung (20 %)	3,00	2,85	2,93	2,78
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 2x Mini-DP	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Kühlung	„Coolstream", Dual-Slot, 2 DT-Heatpipes à 8 mm, 92 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 8/3 x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Ghost", Dual-Slot, Kupferkern + 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, RAM-Kühler	„Dual-Fan", Dual-Slot, Kupferkern + 2 Heatp. à 8 mm, 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Afterburner (Übertaktungs-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Flyer (deutsch); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel, Adapter	–	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA, 2x Strom	DVI-VGA, CF-Brücke; keine Stromadapter	HDMI-DVI, HDMI-Kabel, DVI-VGA, Mini-DP-DP
Sonstiges	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke	Dual-BIOS (Silence/Performance)	Kein Dual-BIOS! Zero Core	Kein Dual-BIOS! Zero Core; Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20 %)	2,05	2,19	1,89	1,97
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	28/62/72 Grad Celsius	36/63/62 Grad Celsius (Silence-BIOS)	31/72/72 Grad Celsius	29/57/63 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (29 %)/2,7 (46 %)/3,6 (53 %) Sone	0,2 (30 %)/1,6 (47 %)/1,5 (47 %) Sone	0,2 (20 %)/0,5 (29 %)/0,6 (32 %) Sone	0,3 (20 %)/1,1 (34 %)/1,7 (39 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	17/44/40 Watt	31/90/86 Watt	12/47/42 Watt	19/48/43 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	94/122 Watt (Powertune: Standard)	197/191 Watt	109/111 Watt (Powertune: Standard)	85/106 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (845 MHz)/nein (885)/nein (925 MHz)	Ja (1.070)/nein (1.120)/nein (1.170 MHz)	Ja (1.010)/nein (1.060)/nein (1.105 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (2.640)/ja (2.760)/ja (2.880 MHz)	Ja (2.200 MHz)/ja (2.300)/nein (2.400 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU, VRAM & Aux)	Nein (bei Redaktionsschluss)	Nein (bei Redaktionsschluss)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	21,0/3,5 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)	25,1 (PCB 24,3)/3,7 cm; 2x 6-Pol (vert.)	25,0 (PCB 24,2)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	21,0 (PCB 19,9)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	2,14	2,30	2,41	2,45
FAZIT	+ Platzsparendes Design + Geringe Leistungsaufnahme (3D) − Minimalistisches Zubehör	+ Unhörbar im Leerlauf + Übertaktungspotenzial mit Overvolting − Hohe Leistungsaufnahme (40 nm)	+ Schnellste HD 7850 auf dem Markt + Fast unhörbare Kühlung − GPU-Spannung nicht per Tool wählbar	+ Sehr kompakte Bauform + Sparsam & spiegetauglich − Übertaktung durch fixe Spannung limitiert
	Wertung: 2,29	Wertung: 2,39	Wertung: 2,41	Wertung: 2,42

Die Enthusiasten: 20 Grafikkarten bis 600 Euro

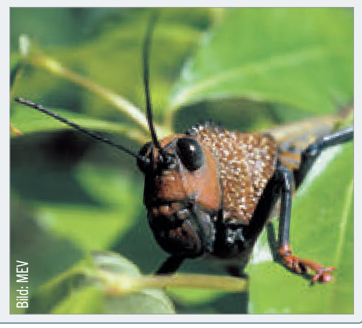


WENN DER COMPUTER ZUM TIER WIRD

Sommer, Sonne und Getier im Rechner? Weit gefehlt: Wenn Sie beim Spielen seltsame Zirp-, Zwitscher- oder Fiepgeräusche hören, dann ist das höchstwahrscheinlich Ihre Grafikkarte.

Das sogenannte Spulenfiepen tritt bei allen Komponenten auf, die zur Filterung der Eingangsspannung einen LC-Schwingkreis (Spule plus Kondensator) einsetzen. Dazu zählen Grafikkarten, Netzteile, Monitore und Hauptplatinen. Das Störgeräusch ist bei Grafikkarten auf eine zu geringe Kapazität des Spannungsreglers (VRM) und damit eine Rückkopplung des VGA-Signals zurückzuführen. Einige Custom-Mainboard-Modelle neigen stärker zum Fiepen/Zirpen als andere – wir geben diese Eigenschaft im Test daher immer mit an.

Doch wie sieht es mit der Möglichkeit aus, eine „fiepende" Grafikkarte umzutauschen, oder vom Kauf zurückzutreten? Gilt Spulenfiepen bei Grafikkarten als Rücktrittsgrund? Leider liegt nicht unbedingt ein Sachmangel vor, wenn ein Gerät fiept. Eine Ausnahme stellt der Fall dar, in dem der Hersteller das Produkt als besonders leise bewirbt und das Spulenfiepen dem entgegensteht.


Bild: MEV

Jeder will sie haben, doch längst nicht jeder kann sie sich auch leisten: eine High-End-Grafikkarte, die Technologiespitze. Die letzte Preiskategorie dieser Marktübersicht versammelt ausnahmslos Sprinter der 28-Nanometer-Ära. Besitzer eines Full-HD-Bildschirms dürfen mit einer solchen Grafikkarte in jedem Spiel die Details und Filteroptionen voll aufdrehen. Wer gar ein LCD mit nativen 2.560 Horizontalpixeln oder Downsampling-Auflösungen flüssig nutzen möchte, ist hier genau richtig.

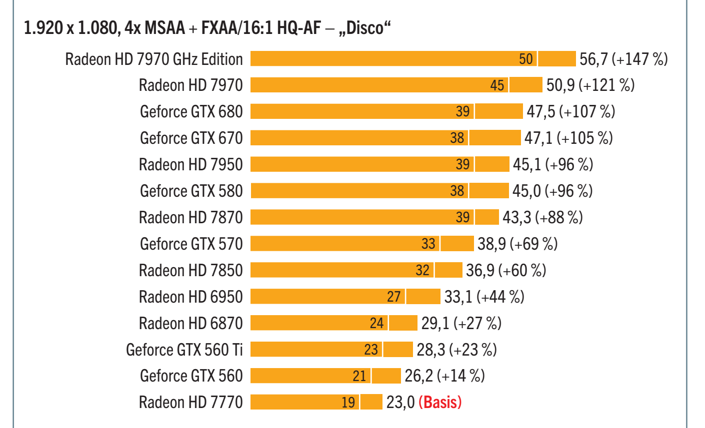
7970 GHZ-EDITION GESUCHT

Sie vermissen Retail-Modelle der Radeon HD 7970 GHz Edition im Test? Wir ebenfalls. Da die neue AMD-Karte erst nach der Anfertigung dieser Marktübersicht debütierte, war noch kein Partnerhersteller in der Lage, ein Eigendesign zum Test beizusteuern. Allerdings finden Sie auf den Seiten 126 bis 127 die wichtigsten Technik-Daten zur „frisierten" Radeon HD 7970 sowie Messungen der Lautheit und Leistungsaufnahme. Des Weiteren haben wir auch die Leistung der Gigahertz-Edition der HD 7970 im Referenzdesign mithilfe des Spiele-Benchmark-Parcours ermittelt.

GEFORCE GTX 680 (2 GIGABYTE)

Nvidias Geforce GTX 680 ist nach dem Erscheinen der HD 7970 GHz Edition die zweitschnellste Grafikkarte auf dem Markt. Die von allen Partnern angebotenen Karten mit werkseitiger Übertaktung erkämpfen sich knapp einen Gleichstand. Zotac dreht am stärksten an der Taktschraube und lässt die GTX 680 AMP-Edition mit 3.304 Megahertz Speichertakt arbeiten. Die um +10 Prozent gesteigerte Transferrate bringt der Karte den Benchmark-Sieg ein, da bei aktuellen Kepler-Modellen der Speicherdurchsatz einen Flaschenhals darstellt. Die zweitschnellste Karte kommt von Asus: Dank ihres Triple-Slot-Kühlers, der drei PCI-Express-Steckplätze auf der Hauptplatine versperrt, verweilt die Direct Cu II TOP bei mindestens 1.215 MHz Kerntakt – hätte Asus den Speicher nicht beim 3.004-MHz-Standard belassen, käme sie auf Platz 1. Generell sind die Leistungsunterschiede zwischen den einzelnen übertakteten Modellen aber nicht der Rede wert, denn sie bewegen sich im Fünf-Prozent-Rahmen – das bemerken Sie beim Spielen nicht. Lenken Sie Ihre Blicke daher auf die Kühler, Garantieleistungen und Beigaben.

KFA², der europäische Auftritt des Herstellers Galaxy, führt mit der GTX 680 EX OC die derzeit leiseste Kepler-Karte. Sie erzeugt beim Spielen schlimmstenfalls 1,4 Sone, allerdings neigt die Custom-Platine zu lauterem Fiepen/Zirpen als die Referenz. An das störende Niveau der HD 7970 GHz-Edition (Referenz-PCB) kommt sie aber nicht heran. Die zweitleiseste und dabei sehr kühle GTX 680 OC steuert MSI bei – ohne Fiepneigung. Die einzige 4-Gigabyte-Grafikkarte im Testfeld,



METRO 2033 (DX11 OHNE GPU-PHYSX)

1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 HQ-AF – „Verfluchte Station"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7970 GHz Edition	37	42,7 (+189 %)
Radeon HD 7970	36	40,5 (+174 %)
Geforce GTX 680	31	35,0 (+136 %)
Radeon HD 7950	30	34,2 (+131 %)
Geforce GTX 670	29	33,3 (+125 %)
Geforce GTX 580	27	31,4 (+112 %)
Radeon HD 7870	24	27,5 (+86 %)
Geforce GTX 570	23	26,7 (+80 %)
Radeon HD 7850	20	22,9 (+55 %)
Radeon HD 6950	20	22,7 (+53 %)
Geforce GTX 560 Ti	16	18,8 (+27 %)
Geforce GTX 560	15	18,1 (+22 %)
Radeon HD 7770	13	14,8 (+0 %)
Radeon HD 6870	12	14,8 (Basis)

Bedingt spielbar von 35 – 45 Fps • Flüssig spielbar ab 45 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, GF 301.42 (HQ), Cat. 12.6 Beta + CAP1 (HQ) **Bemerkungen: Metro** ist bei maximaler Detailstufe nach wie vor ein „High-End-Killer" – mehr als 30 Fps gibt's ab 350 Euro.

Min. Ø Fps ▶ Besser

Palits Jetstream, verzichtet zwar auf eine werkseitige Übertaktung, boostet sich dank niedriger Temperaturen in Spielen aber auf mindestens 1.110 MHz und kann so den Referenzkarten davonlaufen. Apropos Referenz: Der Vorteil des DHE-Kühldesigns, eingesetzt auf den Karten von Gainward und Evga, ist, dass es die Abwärme aus dem Gehäuse befördert – richtig leise gelingt das aber keinem Modell.

RADEON HD 7970 (3 GIGABYTE)

Ein Gigahertz Chiptakt ist bei AMDs Partnern längst Standard: Sowohl Asus als auch Gigabyte, Sapphire und XFX führen ein solches Modell. Die unterschiedlichen Speichertaktraten zwischen 2.750 und 2.900 MHz wirken sich nur auf die Fps-Nachkommastelle in Spielen aus, da die Radeon HD 7970 im Gegensatz zu den Kepler-Karten nicht am Bandbreitenlimit klebt.

Zwei Hersteller im Test griffen der offiziellen HD 7970 GHz Edition vor und erreichen damit im Mittel eine Leistung knapp oberhalb der Geforce GTX 680: Die Vertex 3D X-Edition und MSI Lightning bieten 1.050 respektive 1.070 MHz Chiptakt – konstant, ohne von der Temperatur abhängig zu sein. Auch die Kühler arbeiten deutlich leiser als das, was AMD der GHz Edition bereitstellt: Beim Spielen surren die schnellen Karten mit lediglich 1,9 (VTX3D) respektive 2,5 Sone (MSI). Zum Vergleich: Die Platinen mit Referenzkühlung erzeugen ein Rauschen von bis zu 6,0 Sone (Spiele-Last) – ohne werkseitige Übertaktung (Overclocking, kurz OC).

Während die R7970 Lightning mit ihrer aufs Overclocking getrimmten Platine punktet, zeigt die HD 7970 X-Edition einen Makel: Die Platine erzeugt unter Last ein hörbares Fiepen (drei- oder vierstellige Fps-Raten) respektive Zirpen (übliche Fps). Diese Eigenschaft zeigt sich auch bei der Sapphire HD 7970 OC (Dual-X). Das Phänomen unterliegt einer gewissen Serienstreuung, weshalb wir nicht ausschließen, dass es von jeder einzelnen Karte Exemplare mit stärkerer oder schwächerer Fiepneigung gibt – das bestätigen die unterschiedlichen Rückmeldungen erster Käufer in Internet-Foren. In jedem Fall hilft Undervolting gegen das Störgeräusch. In typischen Gaming-Rechnern mit geschlossenem Gehäuse ist dieses aber kaum wahrnehmbar.

GEFORCE GTX 670 (2 GIGABYTE)

Nvidias Geforce GTX 670 belegt im frischen Leistungsindex den dritten Platz. Der Abstand zu ihrer großen Schwester, der GTX 680, ist gering und auch die HD 7970 liegt in Schlagdistanz – im Vergleich mit Referenztaktraten. Die Hersteller lassen es sich aber nicht nehmen, ab Werk übertaktete Versionen der GTX 670 anzubieten. Wie bei der GTX 680 ist es auch hier der Hersteller Zotac, der dank des auf 3,3 GHz übertakteten Grafikspeichers die Benchmarks anführt. Faktisch ist die Geforce GTX 670 AMP-Edition im Mittel etwas schneller als eine GTX 680 mit Referenztakt. Und sie hat mit demselben Schönheitsfehler zu kämpfen: Im Leerlauf erzeugen beide Karten unveränderliche 1,2 Sone – das ist zwar nicht laut, in stiller Umgebung aber unnötig deutlich wahrnehmbar.

Rundum gelungen, aber bis Redaktionsschluss kaum lieferbar, ist Asus' GTX 670 Direct Cu II TOP (DC2T): Der Hersteller punktet wie bei der GTX 680 DC2T mit einem hohen Boost-Takt – wir messen mindestens 1.202 MHz beim Spielen –, drei Jahren Garantiedauer und vor allem einem perfekt kalibrierten Dual-Slot-Kühler. Im Leerlauf bescheinigt unser Messgerät praktisch unhörbare 0,2 Sone, unter Spielelast schlimmstenfalls 0,9 Sone – leiser ist keine andere High-End-Grafikkarte. Perfekt ist aber auch die Asus-Karte nicht, da die Custom-Platine höhere Verbrauchswerte als bei den anderen Modellen verursacht.

Eine weitere vielversprechende Karte, die MSI N670GTX in der Power-Edition, erreichte uns leider zu spät für diese Übersicht. Der Ersteindruck dieses Kraftpakets ist aber auf jeden Fall schon gut. ❑

FAZIT

High-End-Grafikkarten

Extrem leistungsstark sind alle Grafikkarten in dieser Preisklasse, bei der Lautstärke klaffen jedoch große Lücken. Die leisesten Exemplare kommen von Asus (GTX 670 Direct Cu II), KFA² (GTX 680 EX OC) und VTX3D (HD 7970 X-Edition). Wie sich allerdings die Herstellerdesigns der HD 7970 GHz-Edition schlagen, bleibt noch abzuwarten.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

PC Games TOP-PRODUKT 1,74 08/2012

Produkt	Geforce GTX 680 AMP-Edition	Geforce GTX 680 Phantom	Geforce GTX 680 EX OC	Geforce GTX 680 Jetstream 4GB
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	Gainward (www.gainward.de)	KFA²/Galaxy (www.kfa2.com)	Palit (www.palit.biz)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 570,-/mangelhaft	Ca. € 520,-/mangelhaft	Ca. € 580,-/mangelhaft	Ca. € 560,-/mangelhaft
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/774765	www.pcgames.de/preisvergleich/757469	www.pcgames.de/preisvergleich/760611	www.pcgames.de/preisvergleich/761763
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/128/32	1.536/128/32	1.536/128/32	1.536/128/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	1.111 (Boost: ~1.176)/3.304 MHz	1.084 (Boost: ~1.150)/3.150 MHz (1,16 VGPU)	1.111 (Boost: ~1.176)/3.004 MHz	1.006 (Boost: ~1.110)/3.004 MHz (1,16 VGPU)
Ausstattung (20 %)	2,63	2,83	2,88	2,83
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	4.096 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	Eigendesign, Triple-Slot (!), Vapor Chamber + 4 HP à 6 mm, 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Platte	„Phantom II", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 6 mm Durchmesser, 2x 80 mm axial, VRM-/RAM-Platte	Eigendesign, Dual-Slot, Kupferkern + 4 Heatp. à 6 mm, 2 x 85 mm axial, VRM-Kühler	„Jetstream", Triple-Slot (!), 4 HP (1x 8, 3x 6 mm), 3x Axiallüfter (1x 90, 2x 80 mm), VRM-/RAM-Platte
Software/Tools	Assassin's Creed 3-Game-Pack, Treiber	Expertool (Tweaker), Treiber-CD	Treiber	Thunder Master (Tweaker), Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre (5 bei Reg.)	Faltblatt (dt.); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel, Adapter	DVI-VGA-Adapter, 2 x Strom: Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA, HDMI-DVI, 1 x Strom: 2x8-auf-8-Pol	2 x Strom: Molex-auf-6 und 8-Pol, DVI-VGA	DVI-VGA, HDMI-DVI, 1 x Strom: 2x8-auf-8-Pol
Sonstiges	Referenz-PCB inkl. Stromturm; TDP max. 132 %	Custom-PCB inkl. Stromturm; TDP 150 % möglich	Custom-PCB ohne Turm; TDP 125 % möglich	PCB auch rückseitig mit RAM bestückt; Stromturm
Eigenschaften (20 %)	2,15	1,89	1,89	1,87
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	33/67/75 Grad Celsius	32/80/82 Grad Celsius	32/78/80 Grad Celsius	31/79/83 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	1,2 (30 %)/3,3 (41 %)/3,6 (45 %) Sone	0,3 (25 %)/3,3 (63 %)/3,9 (68 %) Sone	0,5 (30 %)/1,4 (44 %)/1,6 (47 %) Sone	0,4 (30 %)/3,1 (57 %)/3,9 (63 %) Sone
Spulenpfeifen	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Überdurchschnittlich (lastabhängig: Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	17/23/20 Watt	15/18/32 Watt	20/27/23 Watt	17/19/19 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	154/187 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	162/180 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	158/184 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	163/185 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Nein (1.220)/nein (1.280)/nein (1.335 MHz)	Nein (1.190)/nein (1.245)/nein (1.300 MHz)	Nein (1.220)/nein (1.280)/nein (1.335 MHz)	Ja (1.105)/nein (1.155)/nein (1.205 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (3.635)/nein (3.800)/nein (3.965 MHz)	Ja (3.465)/nein (3.620)/nein (3.780 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,5 (PCB: 25,5)/5,5 cm; 2 x 6-Pol (vert. getürmt)	25,5/5,0 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vertikal)	25,7 (PCB: 25,5)/3,4 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	27,2 (PCB: 25,5)/5,0 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,24	1,28	1,31	1,36
FAZIT	⊕ Schnellste GTX 680 derzeit ⊕ Beigaben & Garantie ⊖ Im 2D-Betrieb unnötig laut	⊕ Im 2D-Betrieb unhörbar ⊕ Um 8 Prozent übertaktet (GPU) ⊖ Hoher Preis	⊕ Leiseste High-End-Karte derzeit ⊕ Hoher Kerntakt (+10 Prozent) ⊖ Fiept/zirpt überdurchschnittlich laut	⊕ 4 Gigabyte Grafikspeicher ⊕ Relativ leise und sparsam ⊖ Nur Referenztakt
	Wertung: **1,70**	Wertung: **1,71**	Wertung: **1,74**	Wertung: **1,75**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	N680GTX Twin Frozr 2GD5/OC	Geforce GTX 680 Superclocked+	GTX 680 Direct Cu II TOP (DC2T)	R7970 Lightning
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Evga (eu.evga.com)	Asus (www.asus.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 520,-/ausreichend	Ca. € 530,-/ausreichend	Ca. € 560,-/mangelhaft	Ca. € 470,-/ausreichend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/758362	www.pcgames.de/preisvergleich/756582	www.pcgames.de/preisvergleich/767446	www.pcgames.de/preisvergleich/751143
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/128/32	1.536/128/32	1.536/128/32	2.048/128/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	300/300 MHz (0,850 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	1.058 (Boost: ~1.124 MHz)/3.004 MHz	1.058 (Boost: ~1.124 MHz)/3.106 MHz	1.137 (Boost: ~1.215)/3.004 MHz (1,175 VGPU)	1.070/2.800 MHz (1,170 VGPU)
Ausstattung (20 %)	2,78	2,78	2,88	2,65
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2x DVI (nur Single-Link!), 4x Mini-Displayport
Kühlung	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 HP (2x 8, 3x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Nvidia-Referenz (DHE) + Backplate, Dual-Slot, Vollbedeckung inkl. 65-Millimeter-Radiallüfter	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 5 Heatp. à 6 mm, 2x 92-mm-Axiallüfter, VRM-Kühler & Backplate	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 HP (2x 8, 3x 6 mm), 2x 90 mm Axiallüfter, VRM-/RAM-/Backplate
Software/Tools	Afterburner-Tool, Treiber	Precision X (Tweaker), Treiber	Asus-Tools (u. a. GPU Tweak), Treiber	MSI Afterburner (Tuning-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel, Adapter	2 x Strom: Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA-Adapter	2 x Strom: Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA-Adapter	Strom: 2x6-auf-8-Pol; SLI-Brücke	Adapter: Mini-DP-DP, HDMI-DVI, 2x Strom
Sonstiges	PCB: Nvidia-Nachbau inkl. Turm, TDP 132 % mgl.	Nvidia-PCB inkl. Stromturm, TDP 132 % mgl.	Custom-PCB ohne Stromturm; TDP 159 % mgl.	Dual-BIOS (Normal/LN2), Zero Core; CF-Brücke
Eigenschaften (20 %)	1,91	2,05	2,11	2,24
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	31/62/65 Grad Celsius	37/80/81 Grad Celsius	29/65/67 Grad Celsius	33/64/75 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (35 %)/2,6 (49 %)/2,7 (51 %) Sone	0,7 (30 %)/3,4 (59 %)/3,6 (60 %) Sone	1,2 (20 %)/3,2 (34 %)/3,5 (36 %) Sone	1,0 (30 %)/2,5 (53 %)/6,3 (67 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Nein – erst mit kräftigem Overvolting
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	17/24/20 Watt	17/19/20 Watt	29/33/33 Watt	22/51/48 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	152/164 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	154/162 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	188/213 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	201/298 Watt (Powertune ist abgeschwächt)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (1.165)/ja (1.215)/nein (1.270 MHz)	Ja (1.165)/ja (1.215)/nein (1.270 MHz)	Nein (1.250)/nein (1.310)/nein (1.365 MHz)	Nein (1.180)/nein (1.230)/nein (1.285 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.415)/ja (3.570)/nein (3.725 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.080)/ja (3.220)/ja (3.360 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU, VRAM, Aux per Afterburner)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	25,7 (PCB: 25,5)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vert. getürmt)	25,5/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal getürmt)	30,0 (PCB: 26,7)/5,4 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	30,2 (PCB 28,0)/3,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,36	1,33	1,27	1,32
FAZIT	+ Zweitleiseste GTX 680 + Kühler: Trotz Dual-Slot stark − Lüfter surren beim OC hochfrequent	+ Beste Karte mit Referenzkühlung + 3 Jahre Garantie − Lautes Rauschen unter Last	+ Zweitschnellste GTX 680 + Sehr leistungsfähiger Kühler − Lautheit & Verbrauch im 2D-Betrieb	+ Um 16 % übertaktet (680-Niveau) + Starker Kühler − Nur (2x) Single-Link-DVI
	Wertung: **1,75**	Wertung: **1,76**	Wertung: **1,76**	Wertung: **1,77**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	GTX 680 TGT Ultra Charged	GTX 670 Direct Cu II TOP (DC2T)	Geforce GTX 670 AMP-Edition	Geforce GTX 680
Hersteller/Webseite	Point of View (www.pointofview-online.com)	Asus (www.asus.de)	Zotac (www.zotac.com)	Gainward (www.gainward.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 590,-/mangelhaft	Ca. € 440,-/ausreichend	Ca. € 420,-/ausreichend	Ca. € 480,-/mangelhaft
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/753833	www.pcgames.de/preisvergleich/776592	www.pcgames.de/preisvergleich/776848	www.pcgames.de/preisvergleich/753759
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 670; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 670; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/128/32	1.344/112/32	1.344/112/32	1.536/128/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	1.111 (Boost: ~1.163)/3.004 MHz (1,050 VGPU)	1.058 (Boost: ~1.202)/3.004 MHz	1.098 (Boost: ~1.176)/3.304 MHz	1.006 +Boost/3.004 MHz (1,150 VGPU)
Ausstattung (20 %)	3,03	2,80	2,83	2,88
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Triple-Fan", Triple-Slot (!), 5 HP à 6 mm, 3x axial (1x 90, 2x 75 mm), VRM-/RAM-/Backplate	„Direct Cu II", Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2x 75-mm-Axiallüfter, VRM-Kühler & Backplate	Eigendesign, Triple-Slot (!), Vapor Chamber + 4 HP à 6 mm, 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Platte	Nvidia-Referenz (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, Vollbedeckung inkl. 65-Millimeter-Radiallüfter
Software/Tools	Treiber-CD	GPU Tweak (Tweaker), Treiber	Firestorm (Tweaker), Treiber	Expertool (Tweaker), Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre (5 bei Reg.)	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel, Adapter	–	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA-Adapter, 2 x Strom: Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA-Adapter, 1 x Strom: Molex-auf-6-Pol
Sonstiges	Custom-PCB ohne Stromturm; TDP max. 112 %	Asus-Custom-PCB; TDP maximal 117 %	GTX-680-PCB inkl. Stromturm; TDP max. 132 %	Erstmals bei Nvidia 4 LCDs (3 zum Spielen) nutzbar
Eigenschaften (20 %)	2,06	1,79	2,07	2,08
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	30/78/79 Grad Celsius	35/74/74 Grad Celsius	29/64/70 Grad Celsius	35/79/81 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	1,3 (30 %)/4,4 (59 %)/4,3 (59 %) Sone	0,2 (10 %)/0,9 (52 %)/0,8 (53 %) Sone	1,2 (30 %)/2,8 (39 %)/3,1 (43 %) Sone	0,8 (30 %)/3,3 (57 %)/3,9 (61 %) Sone
Spulenpfeifen	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	21/25/24 Watt	21/28/24 Watt	17/22/20 Watt	17/21/20 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	176/177 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	151/152 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	153/175 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	174/193 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Nein (1.220)/nein (1.280)/nein (1.335 MHz)	Nein (1.165)/ja (1.215)/nein (1.270 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.260)/nein (1.320 MHz)	Ja (1.105)/ja (1.155)/nein (1.205 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.635)/ja (3.800)/nein (3.965 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,4 (PCB: 25,5)/5,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	26,8 (PCB: 23,3)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,5 (PCB: 25,5)/5,5 cm; 2 x 6-Pol (vert. getürmt)	25,5/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal getürmt)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,27	1,44	1,37	1,39
FAZIT	+ Zweitschnellste GTX 680 + Kühler stärker als Referenz − Minimalistische Ausstattung	+ Perfekt eingestellte Belüftung + Sehr schnell dank hohem Boost − 2D: Leicht erhöhter Verbrauch	+ Schnellste GTX 670 (680-Niveau) + 5 Jahre Garantie − Lüfter im Leerlauf zu laut	+ Sehr hohe Spieleleistung + Hitze entweicht aus dem Gehäuse − Kühler hat kaum Luft nach oben
	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,80**	Wertung: **1,82**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien






Produkt	Radeon HD 7970 X-Edition	HD 7970 Direct Cu II TOP (DC2T)	Radeon HD 7970 OC	R7970 Black Edition Double D.
Hersteller/Webseite	VTX3D; Bezugsquelle: Caseking.de	Asus (www.asus.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	XFX (xfxforce.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 410,-/ausreichend	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 420,-/ausreichend	Ca. € 440,-/ausreichend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/735997	www.pcgames.de/preisvergleich/729055	www.pcgames.de/preisvergleich/735670	www.pcgames.de/preisvergleich/723342
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.048/128/32	2.048/128/32	2.048/128/32	2.048/128/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	300/300 MHz (0,842 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,846 VGPU)	300/300 MHz (0,850 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	1.050/2.850 MHz (1,113 VGPU, 1,6 VMEM)	1.000/2.800 MHz (1,164 VGPU, 1,6 VMEM)	950/2.850 oder 1.000/2.900 MHz (1,17 VGPU)	1.000/2.850 MHz (1,170 VGPU)
Ausstattung (20 %)	2,83	2,88	2,70	2,76
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)
Monitoranschlüsse	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2 x DVI (1 x DL, 1 x SL), 4 x Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm Durchmesser, 2x 85 mm axial, VRM-Kühler	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 5 Heatp. à 6 mm, 2 x 92 mm axial, VRM-/RAM-Platte, Backplate	„Dual-X", Dual-Slot, Kupferkern + 5 Heatp. (2x 8, 3x 6 mm), 2 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	„Ghost", Dual-Slot, Vapor Chamber, 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Asus GPU Tweak, Treiber	Downloads im Sapphire Club, Treiber-CD	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre
Kabel, Adapter	Mini-DP-DP, Mini-DP-DVI, HDMI-DVI, DVI-VGA	DVI-HDMI-Adapter, 1x Strom (2x6 auf 8-Pol)	Mini-DP-DP, Mini-DP-DVI, HDMI-DVI, DVI-VGA	HDMI-DVI-Adapterkabel, Crossfire-Brücke
Sonstiges	Dual-BIOS; Crossfire-Brücke; Zero Core	Volt-Messpunkte, Dual-BIOS, Zero-Core-Feature	Dual-BIOS; HDMI-Kabel, CF-Brücke; Zero Core	Dual-BIOS, Zero Core-Feature, Xfx-Slotblende
Eigenschaften (20 %)	2,26	2,12	2,17	2,29
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	33/68/73 Grad Celsius	32/65/69 Grad Celsius	34/61/70 Grad Celsius	36/77/79 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,5 (20 %)/1,9 (53 %)/3,4 (64 %) Sone	1,1 (10 %)/2,9 (29 %)/3,8 (33 %) Sone	0,4 (20 %)/2,2 (50 %)/3,3 (58 %) Sone	1,3 (20 %)/3,0 (42 %)/3,4 (44 %) Sone
Spulenpfeifen	Überdurchschnittlich (je nach Last: Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	25/90/83 Watt	17/42/34 Watt	21/48/45 Watt	22/54/65 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	203/265 Watt (Powertune: Standard)	185/214 Watt (Powertune: Standard)	169/236 Watt (Powertune: Standard)	205/229 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (1.100)/nein (1.150)/nein (1.200 MHz)	Ja (1.045)/ja (1.090)/nein (1.140 MHz)	Ja (1.100)/nein (1.150)/nein (1.200 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (3.135)/ja (3.280)/nein (3.420 MHz)	Ja (3.080)/ja (3.220)/ja (3.360 MHz)	Ja (3.135)/ja (3.280)/nein (3.420 MHz)	Ja (3.135)/ja (3.280)/nein (3.420 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3, VRAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3, VRAM bis 1,7 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7/3,4 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	27,5/4,9 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	28,4 (PCB 26,7)/4,3 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,35	1,40	1,45	1,40
FAZIT	+ Leistung auf GTX-680-Niveau + Kühler: Leise und doch stark − Leistungsaufnahme Blu-ray/2-LCD	+ Moderate Übertaktung + Mächtige Kühlung (Übertaktungspotenzial) − Platzbedarf im Gehäuse (3 Slots)	+ Leiseste HD 7970 (mit BIOS 1!) + Gut gekühlt und sparsam − 1-GHz-BIOS relativ laut (3,8 Sone)	+ 1 GHz Kerntakt + Guter Vapor-Chamber-Kühler − Verbrauch mit mehr als 1 LCD
	Wertung: **1,83**	Wertung: **1,84**	Wertung: **1,84**	Wertung: **1,85**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien






Produkt	GV-R7970OC-3GD (Windforce 3x)	Geforce GTX 670 Phantom	Geforce GTX 670 Jetstream	Radeon HD 7970 Royal King
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Gainward (www.gainward.de)	Palit (www.palit.biz)	Club 3D (www.club-3d.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 430,-/ausreichend	Ca. € 380,-/ausreichend	Ca. € 380,-/ausreichend	Ca. € 420,-/ausreichend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/724074	www.pcgames.de/preisvergleich/774962	www.pcgames.de/preisvergleich/776907	www.pcgames.de/preisvergleich/774068
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)	Geforce GTX 670; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 670; GK104 (28 nm)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.048/128/32	1.344/112/32	1.344/112/32	2.048/128/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,6 VMEM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	300/300 MHz (0,850 VGPU, 1,6 VMEM)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	1.000/2.750 MHz (1,162 VGPU, 1,6 VMEM)	1.006 (Boost: ~1.150)/3.054 MHz	1.006 (Boost: ~1.150)/3.054 MHz	975/2.750 MHz (1,174 VGPU, 1,6 VMEM)
Ausstattung (20 %)	2,86	2,98	2,98	3,00
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix ROC, 6 Gbps)
Monitoranschlüsse	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-DP
Kühlung	„Windforce 3x", Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 3 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	„Phantom II", Triple-Slot (!), 3 Heatpipes à 6 mm Durchmesser, 2x 80 mm axial, VRM-Kühlplatte	„Jetstream", Triple-Slot (!), 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 90-mm-Axiallüfter, VRM-Kühlplatte	„Coolstream": Dual-Slot, 3 DT-Heatpipes à 8 mm, 2 x 90 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Expertool (Tweaker), Treiber-CD	Thunder Master (Tweaker), Treiber-CD	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Flyer (deutsch); 2 Jahre
Kabel, Adapter	Strom: Molex-auf-8-Pol, Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA, HDMI-DVI, Strom: Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA, HDMI-DVI, Strom: Molex-auf-6-Pol	Crossfire-Brücke
Sonstiges	Dual-BIOS, Zero-Core-Feature, Crossfire-Brücke	Platine ohne Stromturm; TDP maximal 128 %	Platine ohne Stromturm; TDP maximal 128 %	Dual-BIOS (normal und „unlocked"); Zero Core
Eigenschaften (20 %)	2,23	2,11	2,18	2,14
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	33/64/66 Grad Celsius	34/73/73 Grad Celsius	36/76/77 Grad Celsius	32/69/73 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,9 (33 %)/2,9 (42 %)/3,6 (47 %) Sone	0,7 (35 %)/3,4 (63 %)/3,2 (63 %) Sone	0,6 (30 %)/4,5 (58 %)/4,3 (59 %) Sone	0,7 (32 %)/2,1 (44 %)/3,0 (50 %) Sone
Spulenpfeifen	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Überdurchschnittlich (je nach Last: Zirpen)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	23/51/48 Watt	18/24/21 Watt	18/25/21 Watt	18/51/46 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	192/224 Watt (Powertune: Standard)	154/157 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	154/155 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	177/221 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (1.100)/ja (1.150)/nein (1.200 MHz)	Nein (1.105)/nein (1.155)/nein (1.205 MHz)	Nein (1.105)/nein (1.155)/nein (1.205 MHz)	Ja (1.070)/ja (1.120)/nein (1.170 MHz)
RAM-Übertakt. bestanden? (10/15/20 Prozent)	Ja (3.025)/ja (3.165)/ja (3.300 MHz)	Ja (3.360)/ja (3.510)/nein (3.665 MHz)	Ja (3.360)/ja (3.510)/nein (3.665 MHz)	Ja (3.025)/ja (3.165)/ja (3.300 MHz)
Spannung per Tool einstellbar?	Ja (GPU bis 1,3, VRAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	24,7 (PCB: 17,3)/5,0 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,5 (PCB: 17,3)/4,6 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,4 (PCB 26,1)/3,4 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,43	1,44	1,44	1,48
FAZIT	+ 1 GHz Chiptakt + Effizienter Kühler (erst ab F2-BIOS!) − Spartanische Ausstattung	+ Moderat übertaktet + Kühler stärker als Nvidia-Referenz − Zirp-/Fiep-Neigung	+ Moderat übertaktet + Relativ günstig − Laute Belüftung unter Last	+ Leiser & starker Kühler + Gute Verbrauchswerte − Keine VRM- & RAM-Kühlelemente
	Wertung: **1,87**	Wertung: **1,88**	Wertung: **1,90**	Wertung: **1,91**

SSD-Schnäppchen

Von: Carsten Spille

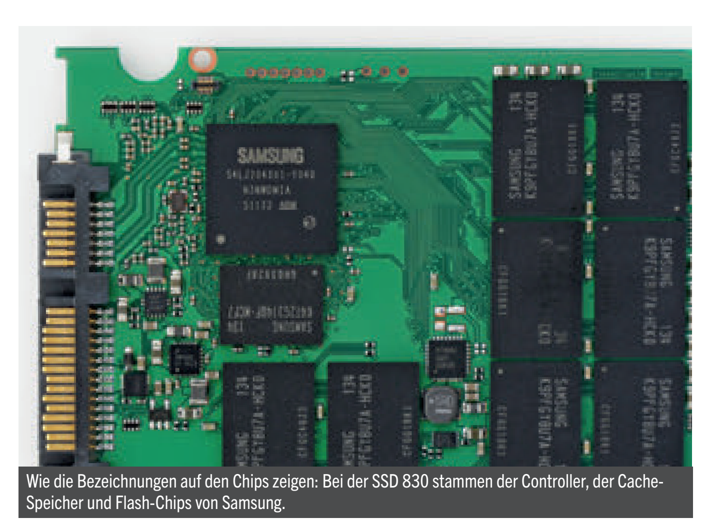
Die Preise für SSDs sind in den letzten Wochen stark gefallen – selbst Modelle mit mehr als 200 GByte sind nun bezahlbar. Doch Vorsicht: Kaufen Sie nicht einfach die billigste SSD!



OCZ Petrol (128 Gigabyte) | Samsung SSD 830 (256 Gigabyte)



Mit nur 70 Euro für 128 Gigabyte ist die OCZ Petrol erstaunlich günstig, aber auch vergleichsweise langsam. Das Rundum-sorglos-Paket mit 256 Gigabyte stammt von Samsung.



Wie die Bezeichnungen auf den Chips zeigen: Bei der SSD 830 stammen der Controller, der Cache-Speicher und Flash-Chips von Samsung.

SSDs in der Ab-200-Gigabyte-Klasse haben die Ein-Euro-pro-GByte-Grenze unterschritten. So bekommen Sie die sehr gute Samsung SSD 830 mit 256 GByte schon für knapp unter 200 Euro. Im April waren es noch rund 280 Euro. Jedoch gibt es bei aktuellen SSDs deutliche Leistungsunterschiede, weshalb wir hier ausführliche Benchmarks zu den laut PC-Games-Preisvergleich zehn beliebtesten SSDs zeigen.

SSDS MIT MEHR ALS 200 GB

Die von uns getestete Version der Samsung SSD 830 mit Desktop-Upgrade-Kit ist ab rund 230 Euro erhältlich. Hier werden Hilfsprogramme mitgeliefert, die den Umzug von HDD auf SSD erleichtern. Damit ist das 830er-Modell von Samsung derzeit unsere Empfehlung. Wenn es etwas günstiger sein soll, bekommen Sie die m4 von Crucial mit 256 Gigabyte ab 190 Euro. Bei Kopiervorgängen müssen Sie sich dann allerdings länger gedulden.

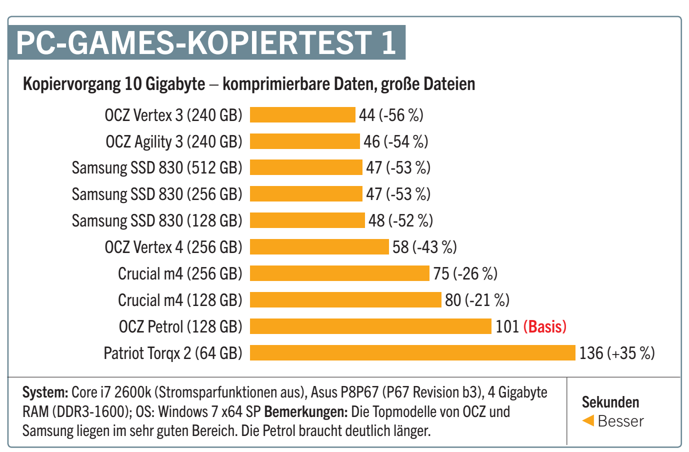
DIE 128-GIGABYTE-KLASSE

Wenn Ihnen 128 Gigabyte reichen, bietet OCZ mit der Petrol für nur 70 Euro eine extrem günstige SSD an. Auch hier ist der Preis deutlich gefallen, denn bis Anfang Juni kostete die OCZ Petrol noch rund 100 Euro. Wenn Sie zum möglichst kleinen Preis Ihre Systemplatte gegen eine SSD ersetzen wollen, ist dieses OCZ-Modell daher geeignet. 128 Gigabyte reichen für die Windows-Installation sowie die wichtigsten Programme und zwei oder drei Lieblingsspiele. Wegen des verwendeten Indilinx-Controllers und des (asynchronen) ONFI-SDR-Flash ist die OCZ Petrol aber teils deutlich langsamer als andere SSDs, wie unsere Benchmarks zeigen. Dennoch steigt die gefühlte Arbeitsgeschwindigkeit aufgrund der niedrigen Zugriffszeiten deutlich gegenüber einer HDD. Wenn Sie hingegen eine schnelle 128er-SSD wollen, eignet sich die neue OCZ Vertex 4. Die arbeitet mit Indilinx-Everest-2- statt Sandforce-Controller. Mit einem Preis von rund 110 Euro ist diese SSD gerade einmal 10 Euro teurer als Samsungs 830er, wobei ihre Leistung ungefähr auf dem Niveau des Konkurrenten ist.

SSDs mit weniger als 128 Gigabyte bekommen Sie derzeit ab 50 Euro. Allerdings sind diese Modelle noch langsamer und der Platz ist arg knapp, weshalb wir zu SSDs mit mindestens 128 Gigabyte raten.

SSDS FÜR NOTEBOOKS

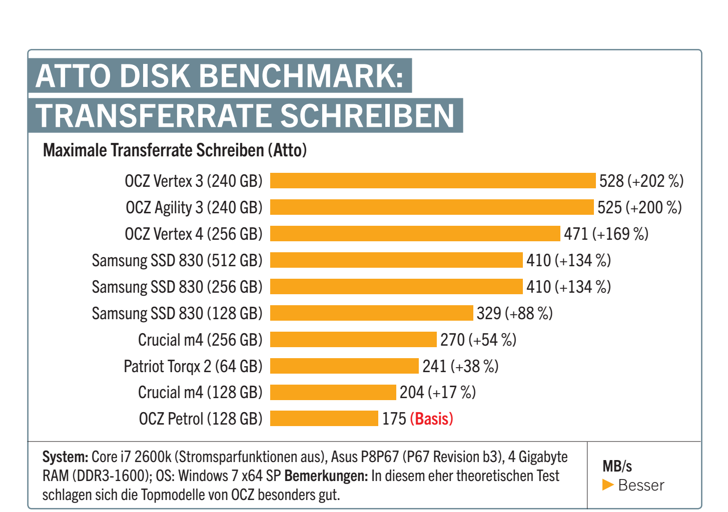
Für Notebooks lohnen sich SSDs wegen ihrer Stoßunempfindlichkeit besonders. Hier ist eine niedrige Leistungsaufnahme sinnvoll. Achten Sie zudem unbedingt auf die Höhe der SSD, um böse Überraschungen zu vermeiden. ❑



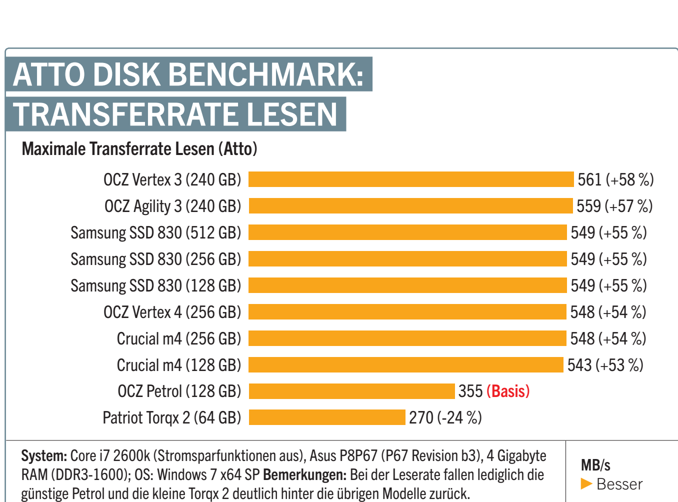
GETESTETE SSDS IM ÜBERBLICK

Hersteller	Produktname	Preis	Produktcode	Controller	Formatierte Kapazität	PC-Games-Preisvergleich	Note
Crucial	m4 (256 GB)	Ca. € 190,-	CT256M4SSD2	Marvell 88SS9174-BKK2	238,0 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/788215	2,32
Crucial	m4 (128 GB)	Ca. € 110,-	m4-CT128M4SSD2	Marvell 88SS9174-BLD2	119,24 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/788210	2,31
OCZ	Vertex 3 (240 GB)	Ca. € 210,-	VTX3-25SAT3-240G	Sandforce SF-2281TB1	223,57 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/630770	1,69
OCZ	Vertex 4 (128 GB)	Ca. € 110,-	VTX4-25SAT3-128G	Everest 2 (Indilinx IDX400M00-BC)	119,24 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/759195	1,76
OCZ	Agility 3 (240 GB)	Ca. € 170,-	AGT3-25SAT3-240G	Sandforce SF-2281VB1	223,57 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/637511	1,92
OCZ	Petrol (128 GB)	Ca. € 70,-	PTL1-25SAT3-128G	Indilinx	119,24 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/714549	3,05
Patriot	Torqx 2 (64 GB)	Ca. € 80,-	PT264GS25SSDR	Phison PS3105-S5-I	59,6 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/636255	3,66
Samsung	SSD 830 (512 GB)	Ca. € 510,-	MZ-7PC512	Samsung S4LJ204X01-Y040	476,94 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/740879	1,66
Samsung	SSD 830 (256 GB)	Ca. € 230,-	MZ-7PC256	Samsung S4LJ204X01-Y040	238,47 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/682609	1,66
Samsung	SSD 830 (128 GB)	Ca. € 100,-	MZ-7PC128	Samsung S4LJ204X01-Y040	119,24 Gigabyte	pcgames.de/preisvergleich/740867	1,71

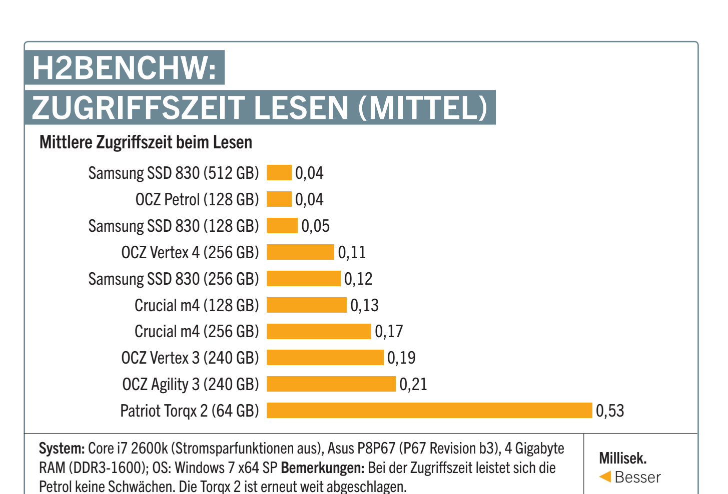
ATTO DISK BENCHMARK: TRANSFERRATE SCHREIBEN



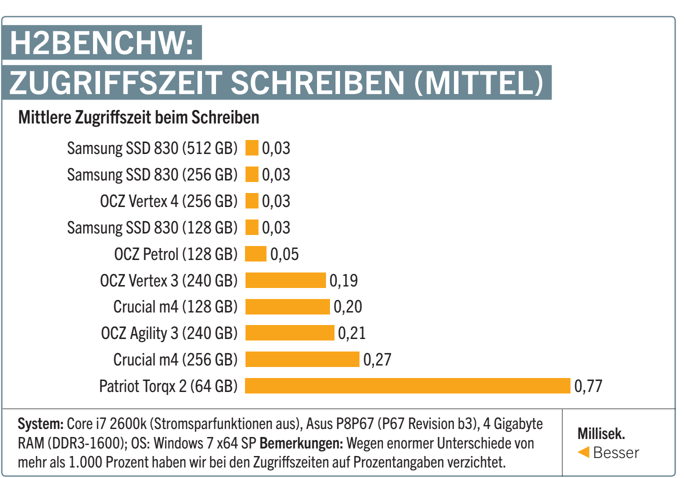
ATTO DISK BENCHMARK: TRANSFERRATE LESEN



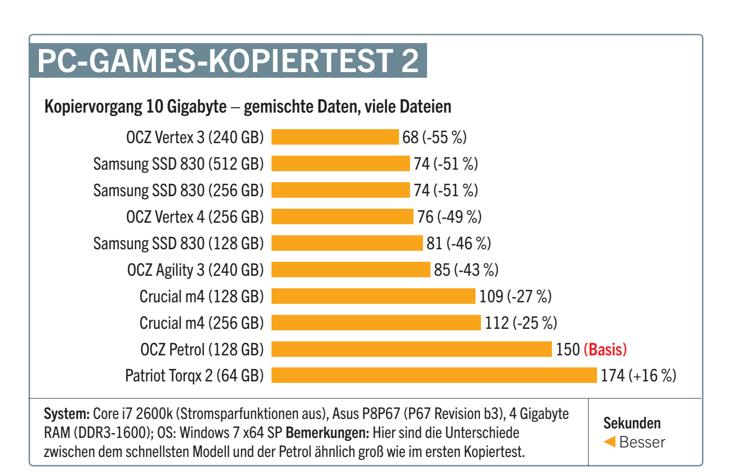
H2BENCHW: ZUGRIFFSZEIT LESEN (MITTEL)



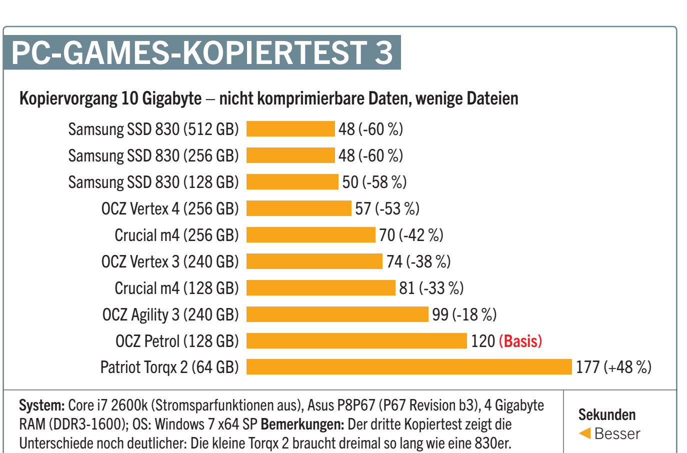
H2BENCHW: ZUGRIFFSZEIT SCHREIBEN (MITTEL)



PC-GAMES-KOPIERTEST 2



PC-GAMES-KOPIERTEST 3



ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Manchmal denke ich wehmütig an die Zeiten zurück, in denen Männer noch richtige Männer und Autos noch richtige Autos waren.“

Ursprünglich waren Autos ja Geräte, die ausschließlich zur Fortbewegung gedacht waren. Aber spätestens mit der Einführung des unvermeidlichen Autoradios wurde dieses genial einfache System immer weiter verwässert. Mir persönlich reichen die Geräusche, die mein V8 erzeugt – vom sanften, leisen Blubbern über ein Crescendo, das sich bei Bedarf bis zu einem wütenden Staccato steigern lässt. Ich werd' mir diesen Wohlklang doch nicht durch Radio oder MP3-Gedudel versauen lassen! Lediglich das saugende Geräusch der Benzinpumpe und das Gurgeln des Strudels im Tank können das Hörvergnügen ein wenig dämpfen. Aber natürlich gibt es auch andere Menschen, die andere Vorlieben haben. Sie fahren diese Art Autos, die man schon von Weitem am „Utz, utz, utz …“ aus dem Subwoofer erkennt, lange bevor man sie sieht. Bei vielen dieser Pkws sind die Lautsprecher hinten und die Schalltrichter gen Heck ausgerichtet – ansonsten würde der Schalldruck die Endgeschwindigkeit wohl nennenswert verringern oder ein gezieltes Vorwärtskommen gänzlich verhindern. Merke außerdem: Je schlechter der Musikgeschmack, desto lauter die Anlage! Aber hier befinden wir uns ja rein technisch noch in den wilden 90ern. Heute hat ein ganz normaler Golf mehr Rechenleistung als damals der NASA für ihre erste Mondlandung zur Verfügung stand. Und dies ist jetzt keinesfalls als Scherz zu verstehen. Das Auto ist zum mobilen Rechner verkommen. Konnte man früher Schäden noch selbst diagnostizieren und eventuell sogar beheben, entscheidet nun der Bordcomputer darüber, ob und wann eine Werkstatt aufzusuchen ist und welche Arbeiten zu verrichten sind. Ich bin jedoch von Natur aus stur und lasse mir ungern vorschreiben, was ich zu tun habe. Von einem Gegenstand, den ich bezahlt habe, schon gleich gar nicht. Ich bin der, der sagt, was zu tun ist! Eine Meinung, die von modernen Pkws keineswegs geteilt wird. Ob ich mich anschnalle oder nicht – wer bin ich denn, dies selbst zu entscheiden? Dank ABS und EPS kann ich ja auch mit den Pedalen eigentlich tun und lassen, was ich will – der Wagen weiß besser, was zu tun ist. Da freut man sich doch, dass man noch selbstständig den Lenker betätigen darf. Aber nein, das ist auch bereits Vergangenheit. Zumindest beim Einparken kann mir dies abgenommen werden. Noch ist dies nur eine Option. Ich bin schon gespannt, wann es Pflicht wird.
Als mir vor einigen Tagen ein Freund einen Pkw neueren Datums und bayrischer Abstammung anvertraute, staunte ich nicht schlecht, als ich beim Fahren ein merkwürdiges Geräusch vernahm (was ja kein Kunststück ist, da der Bolide so gut wie nie nennenswerte Geräusche produziert) und im Wirrwarr der diversen Anzeigen eine Kaffeetasse penetrant blinkte. Das Auto war also der Meinung, ich wäre übermüdet und würde dringend eine Pause benötigen. Kein Wunder, dass man fast einschläft, wenn das Ding geräuschlos und wie auf Schienen durch die Landschaft gleitet. Ich hab mich ein paar Mal gefragt, ob der Motor noch vorne ist oder hinten. Akustisch konnte ich ihn jedenfalls nicht lokalisieren. Soll ich jetzt dankbar darüber sein, dass die vorlaute Karre nicht gleich selbstständig auf den nächsten Parkplatz gefahren ist, über das Soundsystem Entspannungsmusik gedudelt und den Motor für zwei Stunden blockiert hat? Wenn ich mich aus Trotz nicht anschnalle, merkt er es eh – vielleicht meldet er ja via GPS auch der Polizei meinen Standort? Wundern würde mich das nicht.
Da lobe ich mir meinen alten Jeep. Da hört man noch, dass Metall am Arbeiten ist, regelmäßige Besuche an der Tankstelle bringen Abwechslung in den Alltag und einen Kaffee bekomme ich dort auch.

Goggles

„Wie genau funktioniert so etwas?“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich durfte mich doch sehr wundern, als ich in der PC Games 7/12 von sogenannten Sonar Googles, die Sam Fisher in seinem neuesten Abenteuer benutzen soll, lesen durfte. Wie genau funktioniert so etwas? Googeln mit Sonar: Das klingt zwar interessant, aber so wirklich schlau bin ich nicht daraus geworden. Ich würde mal schätzen, der Horn des Monats geht im nächsten Heft mal wieder an den gleichnamigen Kollegen …

Weiterhin wollte ich Ihre Kochecke loben und mich für die vielen leckeren Rezepte bedanken. Ich hoffe, dass Sie noch viele weitere auf Lager haben!

Mit freundlichen Grüßen: Lukas Ottokar Dominik Kreienkamp

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit. Hier hat vorschnell die Autokorrektur des Hirns zugeschlagen und das eher exotisch anmutende Wort ersetzt. Gemeint waren natürlich, Sie ahnen es, „Goggles“. Im Übrigen gibt es sogar Google Goggles (versuchen Sie DAS zwanzig Mal schnell hintereinander auszusprechen), was den Lapsus zwar nicht kleiner, aber vielleicht etwas verständlicher macht.

Es freut mich, dass meine Kochecke so gut bei Ihnen ankommt. Da ich experimentierfreudig und leidensfähig bin, kommen ständig neue Rezepte hinzu, sodass diese Rubrik garantiert so lange gefüllt werden kann, bis den Lesern oder mir der Appetit daran vergangen ist. Abwarten, was zuerst eintritt.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Unseren Christian haben auch diesmal ein paar erraten und per Los geht der Preis an Monika Deutz.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Akinator



Hallo Rainer,

aufgrund ihres durchschlagenden Erfolgs (vor allem, was meinen Bauchumfang angeht) schließe ich mich der Bitte nach einer Online-Sammlung deiner Rezepte an. Im Internet gibt's so viel Müll, da wären diese Rezepte echt mal eine sinnvolle Bereicherung. Sonderpunkte in der B-Note gäbe es für eine komfortable Druckfunktion, die vorzugsweise auch ein einfaches Drucken der gesammelten Werke auf einmal ermöglicht. Aber ich schreibe die Rezepte notfalls auch händisch ab. Im Übrigen hat u. a. dein unermüdlicher Kampf gegen alle denkbaren Formen des Schwachsinns in Leserbriefen dir durchaus zum Status einer Berühmtheit verholfen. Der „Akinator" errät dich mit 35 Fragen und hätte es wohl auch eher geschafft, wenn ich bei ein paar Detailfragen auskunftssicherer gewesen wäre.

In diesem Sinne: Weiter so! VG: Tobias

Mach mich bitte nicht für deinen Bauchumfang verantwortlich! Ich sag' dir nur, was man schnell und unkompliziert selber zubereiten kann. Ob du das isst und wenn ja, wie oft und wie viel, musst du schon selbst verantworten. Ich gebe allerdings zu, dass meine Rezepte kaum für eine Diät geeignet sind. Dieses Thema überlasse ich liebend gerne anderen, die sich auch damit auskennen.

Ob ich jetzt berühmt bin, nur weil mich der Akinator erkennt, sei einmal dahingestellt. Allerdings wundere ich mich, dass er es bei dir mit 35 Fragen geschafft hat. Ich habe es selbst einmal ausprobiert und er hielt mich nach Frage 30 für Fredl Fesl, was ich zwar nicht gerade als Beleidigung, aber doch als recht unangemessen empfinde. Zudem sehe ich viel besser aus, kann aber dafür nicht singen und bin viel jünger. Als mich dann der Akinator auch noch für einen mageren Kollegen einer Zeitschrift hielt, die ich hier nicht nennen möchte, ging ich in den Schmollmodus und redete kein Wort mehr mit ihm (dem Akinator – mit dem Kollegen würde ich notfalls schon noch reden). So viel zum Thema „Berühmtheit". Aber vielleicht kenne ich mich einfach nicht gut genug, um die Fragen korrekt zu beantworten …

Higgs



Rainer,

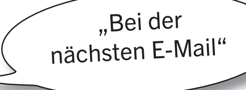
du machst mir Angst. Kaum erwähnst du beiläufig, dass die Entstehung der Schwerkraft ein Mysterium ist – schon ist das Higgs-Boson gefunden (hoffentlich ist nicht wieder nur die Putzfrau über das Kabel gestolpert, wie letztens bei der Überlichtgeschwindigkeit).

Aber, sag mal ... Hättest du das nicht 20 Jahre früher veranlassen können? Wer weiß, wo die Physik heute wäre, wenn du nicht jahrzehntelang gepennt hättest.

Trotzdem Danke! Eike

Wenn du jetzt einen direkten Zusammenhang zwischen meiner Kolumne und der Entdeckung des Higgs-Teilchens siehst (welches übrigens schon in den 60er-Jahren vorhergesagt, aber jetzt erst gefunden wurde), solltest du dringend deine Medikamente wechseln. Und deine Zeitung übrigens auch. Denn das Teilchen erklärt, warum es Materie gibt – nicht zwangsläufig die Schwerkraft. Wobei „erklärt" ein sehr euphemistischer Ausdruck dafür ist. Wer jetzt behauptet, das wirklich verstanden zu haben, ist entweder ein Lügner oder hart am Rande der Genialität. Wobei die meisten, die gerade „Hier!" gebrüllt haben, eher der ersteren Rubrik zuzuordnen sein dürften. Nichtsdestotrotz kann es aber auch hier nicht schaden, argwöhnisch die Putzfrau zu beäugen.

Heiratsantrag



Lieber Rossi,

hier schreibt dir dein wohl größter Eat-and-Read-Fan. Ich habe schon so einige deiner Rezepte nachgekocht. Und wirklich jedes war nicht nur super unkompliziert bei der Zubereitung, sondern auch wirklich sehr, sehr lecker. Anscheinend bist du eines der seltenen Männer-Exemplare, auf die einfach Verlass ist. Bei der nächsten Mail mache ich dir dann glatt einen Heiratsantrag!

Herzliche Grüße: Sarah



Du kannst mir auch „rau" einen Heiratsantrag machen. Entschuldigung, aber dieses kalauernde Wortspiel konnte ich mir nicht verkneifen. Aber wie es im Leben nun mal so ist, auf den Heiratsantrag warte ich natürlich immer noch. Wie im Märchen – „und wenn er nicht gestorben ist, dann wartet er noch heute." Das soll jetzt kein Vorwurf sein. Ich habe halt eine besondere Wirkung auf Frauen. Sie kreischen, wenn ich komme. Nein, nicht vor Begeisterung. Einmal dachte ich, dass es tatsächlich „gefunkt" hätte, aber das stellte sich dann doch nur als ihr Elektroschocker heraus. „Veni vidi violini", wie der Lateiner sagt – ich kam, sah und vergeigte. An dieser Stelle würde ich das Thema gerne abbrechen.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

ROMP

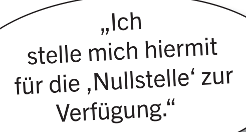
ROMP ist die Abkürzung für „Random Oscillating Magnetic Pendulum". Klingt langweilig? Ist es auch.

Hinter dem hochtrabenden Namen verbirgt sich eine simple Metallplatte, ein Galgen samt Pendel und neun Magnete – das macht die Sache nicht unbedingt spannender. Da das Pendel ebenso magnetisch ist, pendelt es nicht unbedingt so, wie man es erwarten würde, sondern mäandert in völlig unberechenbaren Bahnen zwischen den Magneten hin und natürlich auch her. Ist das spannend? Nö, ehrlich gesagt nicht. Man kann die Lage der Magnete verändern und so aus den unberechenbaren Pendelbewegungen andere unberechenbare Pendelbewegungen machen. Aufregender wird es dadurch aber wirklich nicht. Keine Ahnung, warum ich mindestens 2–300 Mal pro Tag an dem Ding herumfingern muss, bisweilen sogar wichtige Arbeiten vernachlässige und Artikel deswegen nicht fe

http://www.getdigital.de

Bildquelle: www.getdigital.de

Rechenkünstler



Hallo Herr Rosshirt,

zuerst einmal ein großes Lob an die „Macher" der PC Games. Ihr erstellt jeden Monat ein lesenswertes und informatives Magazin. Natürlich können dabei auch Fehler passieren. So wie in Ausgabe 07/12, Seite 122 bei „Fachchinesisch verständlich erklärt" unter Punkt „IVW". Dort schreibt ihr „... lag die Auflage von PC Games bei monatlich mehr als 96.000 Heften." Dies erscheint mir doch ziemlich wenig, zumal ihr im Impressum die ermittelte Reichwei-

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

E-Mail

Die E-Mail, vom englischen Begriff „electronic mail“, ist eine auf elektronischem Weg in Computernetzwerken übertragene, briefähnliche Nachricht. Wird gerne verwechselt mit Email, ein glasharter, gegen Korrosion und Temperaturschwankungen beständiger Schmelzüberzug, der als Schutz oder zur Verzierung auf metallische Oberflächen aufgetragen wird.
Ursprünglich wurde die E-Mail dazu erfunden, Nachrichten zu übermitteln, was heute nur noch ein Nebeneffekt ist. Hauptsächlich werden inzwischen sinnlose Dateien, noch sinnlosere Werbung und fiese Viren übermittelt. Im Jahr 2010 wurden 107 Billionen E-Mails verschickt. Überraschenderweise waren aber lediglich 89,1 Prozent aller E-Mails unerwünschter Spam. Kein Wunder, dass nur 1,88 Milliarden Menschen einen E-Mail-Account haben. 52 Prozent der Nutzer verfügen allerdings dafür über mehrere Adressen, damit ihnen auch wirklich kein Spam entgeht.



Bildquelle: Microsoft

te mit 0,95 Millionen Lesern angebt. Entweder müssen sich zehn Leser eine PC Games teilen oder es fehlt schlicht und einfach eine Null an der 96.000. Ich stelle mich hiermit für die „Nullstelle“ zur Verfügung. Da ich dadurch eure Auflage verzehnfache, sollte ein Zehntel der Einnahmen als Bezahlung nicht zu viel verlangt sein. Ach ja, bei „Wer bin ich?“ handelt es sich um Robert Horn, Redakteur.

Mit freundlichen Grüßen
euer treuer Leser und Abonnent
Heiko

Nicht dass wir etwas gegen die zehnfache Auflage hätten, aber leider liegst du mit deiner Vermutung falsch. Hier fehlt keine Null. Der Gesamtverkauf der PC Games beträgt 96.419 Hefte (IVW, Q1/12), was ja eigentlich auch kein Pappenstiel ist. Mit deiner Nullnummer wird es somit nichts und deine Bezahlung geht denselben Weg.

Aus irgendwelchen Gründen scheint die Mehrheit der Leser der Meinung gewesen zu sein, dass die Rückenansicht im letzten Heft zu unserem Hörnchen gehörte, was natürlich Quatsch ist. Kollege Horn ist ein vielbeschäftigter Mann und hat für solch einen Unfug keine Zeit.

Facebook

„Warum macht man so etwas?“

Hallo,

ich finde es superärgerlich, dass man am Gewinnspiel von Deviltech nur via Facebook teilnehmen „darf“ bzw. kann. Es soll Leute geben, die auch nicht bei Facebook = Datenschleuder sind. Warum macht man so etwas? Gern hätte ich mitgemacht, aber ich melde mich deswegen sicher nicht bei Facebook an. Warum werden alle anderen ausgegrenzt bzw. warum gibt es nicht noch die Alternative via E-Mail oder Kontaktform?

Mit freundlichen Grüßen:
Elisabeth Killen

Ich kann Ihre Abneigung durchaus nachvollziehen. Es gibt viele, die Facebook meiden und sehr gut damit leben können. Allerdings sind wir für Ihre Beschwerde der falsche Ansprechpartner. Wir können und wollen einer Firma nicht vorschreiben, welche Bedingungen sie an ein Gewinnspiel stellt. Und dass Deviltech die Preise nicht so einfach rausrücken mag, indem man eine simple E-Mail schickt, ist durchaus nachvollziehbar. Können Sie es denen ernsthaft verdenken, dass auch die Werbetrommel kräftig gerührt wird? Immerhin ist das ja auch der Sinn eines Gewinnspiels. Ich mag jetzt Ihr Weltbild erschüttern, aber niemand verschenkt sang- und klanglos nennenswerte Preise, weil sein Lager einfach zu voll ist oder die Buchhaltung es satthat, ständig die Gewinne zu addieren. In anderen Gewinnspielen werden Sie ja auch in irgendeiner Form ausgegrenzt, weil Sie z. B. das Lösungswort nicht kennen.

Bettgeschichten



Hallo Rainer,

die abgebildete Person auf dem Foto ist Horny und von Beruf Monster. Ein elendes Dasein muss der in eurer Redaktion fristen. Steht einfach in der Ecke und staubt vor sich hin. Bei mir daheim hätte er es viel besser. Ich würde ihm täglich ein paar Helden zum Verhauen geben und dann gäb es Hühnchen, so viel er mag. Natürlich würde ich ihm auch einen schönen Schlafsarg bauen, wenn er Angst hat, könnte er auch zu mir ins Bettchen. Ach, falls du aber nicht Horny meinst, der die Lösung ist, meinst du sicher den Mann, der da faul auf dem Schrank rumliegt. Das ist nur der Robert Horn. Eure Möbel müssen ja viel aushalten. Sag ihm mal, dass das kein Bett ist, und er zu Hause schlafen soll. In diesem Sinne liebe Grüße an alle. Martin.

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Markus muss ausgerechnet an der Klagemauer an mich denken.



Stephan staunt über das atemberaubende Panorama.



Dank Paul ist die PC Games jetzt die höchste Zeitschrift der Welt!

Wann immer es einen Kollegen zu erraten gibt, tippt die Mehrzahl unserer Leser auf den Kollegen Horn. Ein sehr interessantes Phänomen, auf dessen Ursprung ich bisher noch nicht gekommen bin. Aber wahrscheinlich hat es nur mit seiner berechtigten Berühmtheit zu tun. Es gibt ja auch immer noch Leute, die ständig Elvis erkennen wollen – und der konnte längst nicht so gut schreiben wie Rob. Wenn bei „Wer bin ich" eine Person gesucht wird, meine ich damit natürlich eine lebende Person, obwohl ich mir bei manchen Kollegen da gar nicht so sicher war. Figuren aus Resin, ein Polyurethan-Gießharz (PC-Games-Lesen bildet!), gehören jedenfalls nicht dazu. Und ich hoffe inständig, dass du dir im Klaren darüber bist, dass es sich bei dem Horny um eine Figur – und keinen Kollegen handelt. Allerdings bringt mich die Aussage von deinem Bettchen dann doch etwas ins Grübeln. Ich habe zwei Stunden gebraucht, um dieses Bild aus meinen Kopf zu bekommen, bin aber trotzdem noch drei Mal in der Nacht schreiend aufgewacht.

Und wo Kollege Horn schläft, weiß ich nicht, und ich will es auch gar nicht wissen!

Code

„Was kann ich jetzt machen?"

Guten tag

habe hier eine Pc games beim versuch den code einzugeben erschein code bereits vergeben was kann ich jetzt machen? hab ich was falsch gemacht ?

Mfg Ralf

Hallo Ralf,

du kannst Verschiedenes machen. Zuallererst würde ich dir empfehlen, einen Deutschkurs zu absolvieren. Was du noch machen könntest, wäre, zumindest ein paar Satzzeichen einzustreuen, was die Lesbarkeit deiner Zeilen ungemein fördern würde – noch dazu, wenn man diese nicht zufällig zwischen den einzelnen Wörtern verteilt. Außerdem könntest du mir auch mitteilen, um welchen Code es sich eigentlich handelt, damit ich dir helfen kann. Abgesehen von deiner Rechtschreibung und fehlenden Infos hast du aber vermutlich nichts falsch gemacht.

Eat and read

Heute: Country Potatoes

Wir brauchen:

1 kg mittelgroße Kartoffeln, 4 EL Öl, 1 TL Salz, 1/2 TL Paprikapulver, etwas Chiliflocken (gibt es in jedem Dönerladen).

Kartoffelecken gibt es als TK-Ware oder beim Burgerbrater. Man kann sie aber auch selbst machen. Das ist billiger und schmeckt auch viel besser. Keine Angst – es ist ganz einfach und geht schnell.

Die Kartoffeln müssen gründlich gewaschen und sorgfältig mit einer Bürste gereinigt werden. Haben Sie das überstanden, ist der Rest nur noch ein Kinderspiel. Wenn die Kartoffeln trocken sind, werden sie in Spalten geschnitten – die Schale bleibt natürlich dran. Da im Normalfall keine passende Schüssel zur Verfügung steht, geben wir sie einfach in eine ausreichend große Plastiktüte, zusammen mit den anderen Zutaten. Tüte mit einem Knoten verschließen und alles kräftig durchschütteln. Jetzt haben wir Zeit für einen Kaffee, denn die Tüte sollte mindestens 15 Minuten ruhen. Ab und zu die Tüte umdrehen. Dann den Inhalt der Tüte auf einem mit Backpapier ausgelegten Blech verteilen und ab damit in den Ofen. Bei 180 Grad sollte es 20–30 Minuten dauern, bis sie goldbraun sind. Das war's auch schon.
Kartoffelecken sind eine prima Beilage zu Fleischgerichten, schmecken aber auch alleine gut. Ich mach' mir gerne fix einen Dip aus Sour Cream und etwas Tabasco dazu. Wer experimentierfreudig ist, kann sie auch noch kurz mit Käse überbacken.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sag en Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft*

Vortest

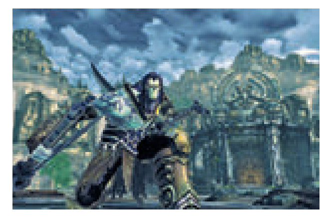
Guild Wars 2



Ende August öffnet das mit viel Vorschusslorbeeren überhäufte Online-Rollenspiel von NCsoft endlich seine Pforten. Wir versorgen Sie mit allem, was Sie zum Start von **Guild Wars 2** wissen müssen.

Test

Darksiders 2 | Mehr Spielspaß dank neuem Held und verbessertem Gameplay?



Special

Gamescom 2012 | Wir berichten ausführlich über die Hits der Kölner Spielemesse!



Test

Dark Souls: Prepare to Die Edition | Das knüppelharte Konsolen-RPG erobert endlich den PC!



Vorschau

Resident Evil 6 | Capcoms Survival-Horror-Abenteuer ausführlich angespielt!



PC Games 09/12 erscheint am 29. August!

Vorab-Infos ab 25. August auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

TRINE

Der Überraschungs-Hit als PCG-Vollversion: Genialer Mix aus Action-Adventure, Puzzle-Spaß und Jump & Run.

*Alle Themen ohne Gewähr!



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Christian Weigel, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maria Beyer, Marc Brehme, Sebastian Glanzer, Philipp Heiermann, Uwe Hönig, Marco Leibetseder, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Kristina Pauncheva, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Karsten Scholz, Simone Schreiber, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter, Dirk Wahlbrühl
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, Michael Kister, Julia Klein, Katharina Trautvetter, Christian Walter, Sebastian Zelada
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Ina Hulm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EXTENDED

08/12



INHALT

VOLLVERSION: CITIES XL

Seite 148



▲ Als Bürgermeister haben Sie allerlei Aufgaben zu bewältigen. Unser Guide zeigt Ihnen, was Sie dabei beachten sollten, um erfolgreich zu sein.

DIABLO 3

PROFI-TIPPS UND HILFREICHE GUIDES

Seite 162



Was Sie über das Handwerk wissen müssen, welche Klassen-Sets Sie erwarten und wie Sie das nötige Gold dafür erwirtschaften, verraten Ihnen unsere Guides in dieser Extended.

INFERNO

KLASSEN-GUIDES

▶ Wir lassen Sie auch im schwierigsten Spielmodus nicht alleine, sondern helfen mit bewährten Tipps!

Seite 152

Planen, wirtschaften, optimieren – in **Cities XL** haben Sie als Bürgermeister jede Menge zu tun!

CITIES XL

Managen Sie Ihre eigene Großstadt!

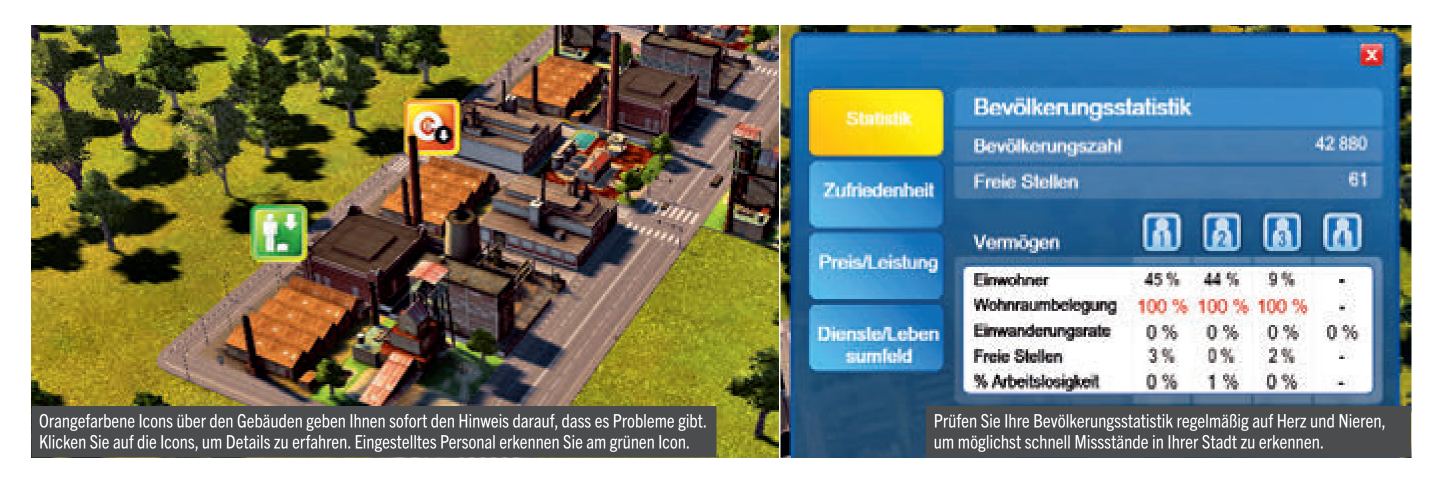
Von: Stefan Weiß

Unser Guide zur Vollversion von Cities XL macht Sie zum perfekten Bürgermeister!

In **Cities XL** erleben Sie Städteplanung und deren Umsetzung hautnah. Zu Ihren Aufgaben zählen Rohstoffmanagement, umsichtige Planung der Wohn- und Arbeitsgebiete, Verkehr- und Transportoptimierung sowie Befriedigung der Bedürfnisse der Einwohner. **Cities XL** lässt Ihnen dabei völlig freie Hand, wie Sie ihre Stadt Stück für Stück aufbauen, erweitern und von der Kleinstadt zur Metropole entwickeln. Doch wie geht man am besten vor? Unser Guide zeigt Ihnen, worauf es in **Cities XL** ankommt, damit Sie einen erfolgreichen Spielstart hinlegen.

ROHSTOFFE, KARTENAUFBAU UND GRUNDÜBERLEGUNGEN

Bevor Sie wild drauflosbauen, schauen Sie sich zunächst in aller Ruhe Ihre gewählte Spielkarte maximal herausgezoomt an. Nutzen Sie im Spiel in der rechten Befehlsleiste das Menü „Ressourcen“, um sich einen Überblick zu verschaffen, auf welche Art und Weise sich auf der Karte wirtschaften lässt und wo überhaupt die Rohstoffgebiete liegen. Beginnen Sie zunächst mit einer einfacheren Karte, wie zum Beispiel „Der See im Flachland“, die Sie in der Spielauswahl unter „Täler“ finden. Was Ihnen diese Karte bietet und worauf Sie dabei



Orangefarbene Icons über den Gebäuden geben Ihnen sofort den Hinweis darauf, dass es Probleme gibt. Klicken Sie auf die Icons, um Details zu erfahren. Eingestelltes Personal erkennen Sie am grünen Icon.

Prüfen Sie Ihre Bevölkerungsstatistik regelmäßig auf Herz und Nieren, um möglichst schnell Missstände in Ihrer Stadt zu erkennen.

PLANUNGSARBEIT: DER SEE IM FLACHLAND

Erdölfelder, Landwirtschaft, Industrie und Tourismus – auf dieser einsteigerfreundlichen Karte haben Sie viele Möglichkeiten, sich wirtschaftlich zu betätigen.

Übersicht verschaffen: Der See im Flachland verfügt über mehrere Ölfelder (**A**), ein zentrales Landwirtschaftsgebiet (**B**) und eine Tourismuszone (**C**) entlang der Seeküste. Außerdem gibt es zwei Grundwassergebiete (**D**), die Sie bei fortlaufender Stadtentwicklung anzapfen, um das Bedürfnis nach Trinkwasser zu stillen. Mit dieser Ressourcenverteilung im Kopf gehen Sie nun daran, die Standorte für Ihre Stadt festzulegen.



Alles im grünen Bereich! Dank umsichtiger Planung erschaffen Sie ein intaktes Lebensumfeld in der Stadt.

Mit Straßenanbindungen am Kartenrand erwecken Sie Ihre Stadt zum Leben.

Stadtgebiete bestimmen: Die hügelige Zone im Norden (**E**) bietet genug Raum, um dort Ihre zentrale Stadt entstehen zu lassen. Von dort sind zwei gute Straßenverbindungen möglich (**F**). Als guter Industriestandort erweist sich der Bereich im Südwesten (**G**). Von dort aus lassen sich bequem weitere Straßenverbindungen einrichten (**H**).

am besten achten, erklären wir Ihnen im Kasten „Planungsarbeit: der See im Flachland“.

WORAUF MUSS ICH BEIM STRASSENBAU ACHTEN?

Ihre erste Aufgabe auf jeder Karte besteht darin, eine Straßenanbindung von einem verfügbaren Kartenrand her zu bauen. Damit schaffen Sie quasi eine Verbindung zur Außenwelt, durch die später Fracht- und Passagiertransport sichergestellt ist. In einer fortgeschrittenen Stadt stellt das Verkehrsmanagement ein wichtiges Spielelement dar, daher raten wir, von Anfang an mit großzügigen Straßen zu planen.

Starten Sie gleich zu Beginn mit dem Straßentyp „Kleine Allee“, um damit ein Hauptverkehrsnetz zu errichten. Ein bis zwei solcher Hauptanbindungen genügen zu Beginn. Arbeiten Sie auch bei Ihrem Wegenetz, mit dem Sie Wohnbezirke, Industrie-, Büro- und landwirtschaftliche Gebiete verbinden, von Anfang an wenigstens mit kleinen Alleen. Wenn Sie Stadtviertel mit den billigeren Straßen aufziehen und später breitere benötigen, stehen Sie oft vor dem Problem, ganze Gebäudeviertel mit abreißen zu müssen. Planen Sie daher vorausschauend.

Extratipp: Wenn Sie Baugebiete erschließen, lassen Sie Platz, um diese später an breit angelegte Umgehungsstraßen anbinden zu können. So lässt sich der Verkehr innerhalb der Stadtviertel optimieren.

WIE PLATZIERE ICH GEBÄUDE EFFEKTIV?

Cities XL bietet Ihnen drei Möglichkeiten, Baugebiete anzulegen: rechteckig im Block, durch freie oder Einzelplatzierung.

Auch wenn die „Blockbauweise“ komfortabel ist und zügig vonstattengeht, erweist sie sich später als problematisch. Die automatisch angelegten Straßenzüge zwischen den einzelnen Gebäudeblocks erweisen sich auf Dauer als zu schmal und führen zu Verkehrsstaus.

Der freie Baumodus ermöglicht zwar ein sehr natürliches Stadtbild, allerdings ist die Bedienung bei dieser Bauweise recht fummelig. Außerdem bleibt dabei zu viel Gelände ineffektiv genutzt und auch die Straßenführung ist suboptimal.

Wir empfehlen Ihnen, Gebäude lieber einzeln zu platzieren und dabei Stück für Stück möglichst rechtwinklige Straßenzüge hochzuziehen. So nutzen Sie das Gelände effektiv aus.

IST ES RATSAM, WOHN- UND ARBEITSVIERTEL ZU TRENNEN?

Solange Ihre Stadt klein und überschaubar bleibt, lassen sich Büros, Hotels und Wohnhäuser recht locker durchmischen und man freut sich, dass die Einwohner dadurch so herrlich kurze Wege von der Haus- bis zur Bürotür haben. Der Haken an der Sache ist, dass mit zunehmender Stadtgröße die Verkehrssituation oft dafür sorgt, dass Bürogebäude und Business-Hotels nicht mehr optimal erreicht wer-



Nutzen Sie kleinere, unbebaute Flächen, um dort mit Dekorationen das Lebensumfeld zu verbessern.

Kombinieren Sie Business-Hotels mit Bürogebäuden, um so profitable Geschäftsviertel aufzubauen.

VERKEHR REGELN

Behalten Sie den Verkehrsfluss stets im Blick und sorgen Sie für optimale Transportbedingungen!



Industriegebiete sorgen für hohes Frachtaufkommen. Planen Sie daher großzügig mit breit angelegten Straßen, damit ein reibungsloser Verkehr möglich ist.

Schmale Straßen sind zwar kostengünstig, sorgen bei zunehmender Stadtgröße aber für Staus. Vermeiden Sie solche Nadelöhre.

Extra-Tipp: Bevor Sie sich bei Verkehrsproblemen gleich in Unkosten stürzen und neue Straßenzüge errichten, nutzen Sie erst mal die Optimierungsoption im Spiel. Klicken Sie dazu auf eine Straße. Je nach Straßentyp lässt sich diese verbessern, indem Sie beispielsweise die Verkehrsrichtung und Spurverteilung an die Bedürfnisse anpassen.

NUTZLAND OPTIMIEREN

Nutzland gehört zu Ihren wirtschaftlichen Säulen! Sorgen Sie für eine optimale Ausnutzung der Flächen.

Für je zehn errichtete Bauernhöfe dürfen Sie ein Silo aufstellen. Denken Sie im Vorfeld schon daran, dafür möglichst zentral gelegene Plätze freizulassen, damit sich der Wirkungsbereich der Silos effektiv nutzen lässt.

Bleiben Sie bei der Erschließung von Nutzlandflächen stets im dafür optimalen Bereich (erkennbar an der grün abgegrenzten Fläche).

Extra-Tipp: Trennen Sie Ihre Nutzlandflächen räumlich strikt von jedweder Schwerindustrie und sämtlichem Produktionsgewerbe, da diese Wirtschaftszweige für Umweltverschmutzung sorgen. Verpestete Luft wirkt sich wiederum negativ auf den Ertrag Ihres Nutzlandes aus.

Hinweis: Später im Spiel verfügbare Gebäude der Hightech-Industrie benötigen ebenfalls saubere Umgebung.

den können. Dadurch sinkt die Effizienz und letztlich der Profit. Um das zu verhindern, empfehlen wir Ihnen, lieber von Anfang an etwas abseits Ihrer Wohnbezirke Bürodistrikte anzulegen. Diese statten Sie mit möglichst breiten Straßen aus, sodass eine gute Erreichbarkeit gewährleistet bleibt.

Es ist außerdem sinnvoll, Büro- und Hotelbezirke so zu planen, dass die jeweils benötigten Angestellten nicht erst von einem Kartenende zum anderen fahren müssen. Sprich, wenn Sie beispielsweise ein Geschäftsviertel einrichten, das vorwiegend qualifizierte Arbeiter und Führungskräfte benötigt, platzieren Sie Wohnviertel mit passenden Häuserblöcken in der Nähe.

WAS MUSS ICH ÜBER TOURISMUS WISSEN?

Auf unserer für den Guide gewählten Beispielkarte „Der See im Flachland“ erkennen Sie einen für Tourismus geeigneten Landstrich entlang der Seeküste. Urlaubshotels bringen den meisten Profit, solange das Hotelumfeld im grünen Bereich bleibt. Wenn Sie mehrere Hotels dicht beieinander bauen, sinkt die Qualität des Umfeldes, was Sie an der entsprechenden Färbung (gelb, orange, rot) erkennen. Auch zu nahe am Hotel platzierte Gebäude, die als Nebeneffekt „Lärm“ aufweisen (beispielsweise eine Bowling- oder Kartbahn), wirken sich negativ auf das Umfeld aus. Ganz wichtig ist, dass Ihr Urlaubsgebiet von Luftverschmutzung verschont bleibt. Daher versteht es sich von selbst, dass Industrie- und Urlaubsgebiete sich gegenseitig ausschließen.

WORAUF KOMMT ES BEIM EINZELHANDEL AN?

Wenn Sie regelmäßig die Statistik für „Zufriedenheit“ aufrufen, lässt sich am untersten Eintrag „Warenangebot“ ablesen, ob Sie genügend Einkaufsmöglichkeiten in Ihrer Stadt haben. Es bringt jedoch nichts, bei Bedarf einfach große Einkaufszentren mit zig Gebäuden zu errichten. Viel wichtiger ist es, Einzelhandelsgebäude punktuell über die Stadt verteilt zu platzieren, um eine gute Erreichbarkeit zu gewährleisten

WIE GEHE ICH MIT MISSSTÄNDEN IN DER STADT UM?

Da Sie in Ihrer Stadt auf Profit angewiesen sind, sorgen Sie immer zuerst dafür, dass es Ihren Wirt-

schaftszweigen gut geht. Kümmern Sie sich primär um die Anforderungen von Industriegebäuden, denn wenn diese erst mal insolvent sind, bleibt nur noch die Abrissbirne. Sobald der Rubel rollt, haben Sie Zeit und Muße, sich um die Bedürfnisse der Einwohner zu kümmern: Sorgen Sie für einen schwungvollen Einzelhandel, schaffen Sie Freizeit- und Bildungseinrichtungen.

Egal, welche Maßnahmen in Ihrer Stadt ergreifen, warten Sie danach immer ein paar Minuten ab. Denn Veränderungen sind nicht sofort sicht- oder in den Statistiken erkennbar!

WIE HALTE ICH DIE BETRIEBSKOSTEN MÖGLICHST GERING?

Auch wenn Ihre Wirtschaft floriert, sehen Sie sich bei steigender Stadtgröße zunehmend damit konfrontiert, die wachsenden Bedürfnisse Ihrer Bürger zu befriedigen. Bildung, medizinische Versorgung, Brandschutz, Sicherheit, Freizeit – all die entsprechenden Gebäude belasten die Stadtkasse mit hohen Betriebskosten. Daher ist es immens wichtig, solche Gebäude strategisch günstig in zentraler Lage und einzeln verteilt einzusetzen. Sorgen Sie auch dafür, dass städtische Einrichtungen verkehrstechnisch an breite Straßen angebunden sind.

WAS HAT ES MIT DIESEN TOKENS AUF SICH?

In **Cities XL** haben Sie die Möglichkeit, mit der Außenwelt zu handeln. Im Handelsmenü steht Ihnen dafür die KI-Stadt OmniCorp zur Verfügung. Gehandelt wird mit sogenannten Tokens anstatt mit realen Warenmengen. Das Prinzip dahinter funktioniert so: Alle Ihre Wirtschaftsgebäude generieren Waren, Ihre Stadt verbraucht diese. Wenn Sie Überschuss produzieren, entsteht daraus ein Tokenwert. Wer beispielsweise ausschließlich auf Schwerindustrie setzt, häuft im Laufe des Spiels entsprechende Token-Werte an. Diese lassen sich an OmniCorp verkaufen. Wenn Sie in bestimmten Bereichen Ihrer Stadt ein Defizit aufweisen, zum Beispiel, wenn Ihre Abfallverwertung zu gering ist, lässt sich das durch den Kauf entsprechender Tokens ausgleichen. Achten Sie aber stets auf die Höhe des Wertes für „Verfügbare Fracht“ auf der jeweiligen Karte, da dieser die Anzahl der möglichen Verträge bestimmt. ❑

WOHNGEBIETE AUSWEISEN

Wildes Durcheinanderbauen sorgt über kurz oder lang für unzufriedene Einwohner. Planen Sie daher Wohngebiete gezielt!



Klar voneinander getrennte Wohnbezirke sorgen für die nötige Übersicht.So lässt sich schon rein optisch erkennen, wo ungelernte (**A**) und qualifizierte Arbeiter (**B**) oder Führungskräfte (**C**) wohnen.

Vergessen Sie nicht, punktuell für Freizeiteinrichtungen zu sorgen, damit die Anwohner zufrieden sind. Freizeitgebäude erzeugen aber auch Lärm!

Extra-Tipp: Wenn Sie dank steigender Einwohnerzahlen Wohngebäude mit höheren Kapazitäten (im Spiel Dichte genannt)freigeschaltet haben, ist es ratsam, Straßenzüge mit Gebäuden niedrigerer Dichte komplett zu ersetzen. Rechnen Sie aber mit etwas erhöhtem Platzbedarf pro Gebäude einer höheren Dichte, der dazu führt, dass Sie auch Straßenverläufe anpassen müssen.

ZUFRIEDENHEIT FÖRDERN

Das Wohlbefinden Ihrer Bürger sicherzustellen, wird mit zunehmender Stadtgröße eine wachsende Herausforderung.



Höherstufige Bevölkerungsklassen wie etwa Führungs- und Spitzenkräfte sind ein empfindliches Völkchen und benötigen besondere Aufmerksamkeit, um zufrieden zu sein. Dabei ist die Gestaltung des Lebensumfeldes sehr wichtig! Überprüfen Sie daher regelmäßig die Statistiken, um zu sehen, wo Handlungsbedarf besteht.

Extra-Tipp: Wenn Sie feststellen, dass es der Führungsriege massiv an Grünflächen mangelt, hilft es nichts, diese aus dem Menü „Dekorationen“ zu gestalten. Selbst der teuere Avatarpark im Menü „Lebensumfeld“ bringt nur wenig Verbesserung. Konzentrieren Sie sich darauf, den Grünflächenwert für die niedrigeren Klassen hoch zu halten, um einen guten Durchschnittswert zu erzielen und erfüllen Sie alle anderen Anforderungen Ihrer Bürger.



DIABLO 3

Inferno-Guide: Mönch

Von: Stefan Ehring/Karsten Scholz

Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad wird der heilige Kämpfer zum widerstandsfähigen Tank mit enormer Heilkraft.

Um auch auf Inferno die vier Akte und den finalen Kampf gegen Diablo zu überstehen, sollte Ihr Mönch bestimmte Voraussetzungen, die Taktik und Ausrüstung betreffen, erfüllen. Hier die fünf wichtigsten:

1 DEFENSIVE QUALITÄTEN

Maximieren Sie Ihren Schadensschutz, indem Sie vordergründig die Widerstände sowie den Rüstungswert erhöhen. In Akt 1 sollte der Wert für Widerstände 400 Punkte und für die Rüstung 6.000 betragen. Für Akt 2 benötigt Ihr Mönch mindestens 600 Punkte auf seinen Widerständen sowie einen Rüstungswert von 8.000. Für Akt 3 und 4 bauen Sie Ihre Widerstände noch einmal auf einen Wert von 900 und mehr aus.

2 OFFENSIVE QUALITÄTEN

Um auch auf Inferno weiterhin ordentlich austeilen zu können, steigern Sie Geschicklichkeit, kritische Trefferchance und Ihr Angriffstempo. Achten Sie bei Ihrer Bewaffnung auf einen hohen DpS-Wert. Mit 650 DpS stellt Akt 1 kein Problem dar. Für Akt 2 sollten es schon 800 bis 900 DpS sein. Akt 3 und 4 meistern Sie mit einem Wert von 1.000 DpS und mehr.

3 DIE NEBENHAND

Verwerfen Sie die Idee, auf Inferno mit zwei Einhandwaffen in den Kampf zu ziehen. Sie sterben zu schnell, als dass Sie von dem Mehrschaden zweier Waffen profitieren könnten. Rüsten Sie Ihren Mönch stattdessen mit einem Schild aus, um die angegebenen Rüstungswerte zu erlangen. Positiver Nebeneffekt: Sie erhalten die Chance, gegnerische Angriffe zu blocken.

4 TAKTIK: LEBEN PRO SCHLAG

Bei dieser Taktikvariante steigern Sie über Ihre Ausrüstung sowohl die Angriffsgeschwindigkeit als auch den Leben-pro-Treffer-Bonus, sodass Sie beim Schadenausteilen kontinuierlich geheilt werden. Beachten Sie jedoch, dass diese Spielart mit Patch 1.03 erschwert wurde.

5 TAKTIK: KRITISCHER SCHADEN

Mit einem Wert von mindestens 20 Prozent auf die kritische Trefferchance können Sie sich auf das Austeilen von kritischen Treffern fokussieren. Steigern Sie über Ihre Ausrüstung den kritischen Schaden so hoch wie nur möglich, da nur das richtige Verhältnis aus kritischer Trefferchance und kritischem Schaden sinnvoll ist.

DER MÖNCH GEGEN BOSSE

Mit dieser Skillung holen Sie im Kampf gegen die Aktbosse maximalen Schaden aus Ihrem Mönch heraus, ohne dabei die eigene Defensive zu vernachlässigen.

Taste	Fertigkeit	Beschreibung
Linke Maustaste	WEG DER HUNDERT FÄUSTE Rune: Gleißende Fäuste	**DIE ERSTE PRIMÄRATTACKE** liefert Ihnen in Kombination mit der Rune Gleißende Fäuste die höchsten Schadenswerte pro Schlagfolge.
Rechte Maustaste	TÖDLICHE REICHWEITE Rune: Weitsicht	**DIE ZWEITE PRIMÄRATTACKE** erhöht dank der Rune Weitsicht Ihren Schaden um 18 Prozent bei einer Dauer von 30 Sekunden.
1	ODEM DES HIMMELS Rune: Gleißender Zorn	**DIE SCHADENSERHÖHUNG** des Talents respektive der genutzten Rune Gleißender Zorn lässt sich aufgrund der 45 Sekunden Wirkzeit dauerhaft aktiv halten.
2	GLEICHMUT Rune: Friedliche Rast	**MIT DIESER NOTFALLFÄHIGKEIT** werden Sie kurzzeitig immun gegen feindliche Attacken und profitieren von einem heilenden Effekt.
3	LICHTBLITZ Rune: Glaube an das Licht	**WENN SIE DIE 30-PROZENT-SCHADENSSPRITZE** von Lichtblitz, durch die Rune Glaube an das Licht verbessert, ergänzen, erreichen Sie im Zusammenspiel enorm hohe Schadenswerte.
4	MANTRA DER ÜBERZEUGUNG Rune: Imposanz	**WENN SIE ES SCHAFFEN,** den schlimmsten Angriffen auszuweichen und den Rest mit Ihren Defensivtalenten zu kontern, nutzen Sie das Mantra der Überzeugung. Dank Imposanz steckt Ihr Gegenüber bis zu 48 Prozent mehr Schaden ein!
PASSIV	DIE GELEGENHEIT BEIM SCHOPFE PACKEN	**DIESE VERBESSERUNG** liefert Ihnen einen spürbaren Rüstungsschub, da Sie enorm viel Geschicklichkeit auf den Rüstungsteilen haben.
PASSIV	KOMBOSCHLAG	**DANK DER BEIDEN GEISTESKRAFT-ERZEUGER** erhöht diese Verbesserung den verursachten Schaden um ganze 18 Prozent.
PASSIV	EINS MIT DER WELT	**DA SIE SICH MIT DIESER** passiven Fertigkeit nur auf eine Widerstandsart konzentrieren müssen, sparen Sie ordentlich Goldstücke beim Kauf von Ausrüstung im Auktionshaus.

DER KITENDE MÖNCH

Diese Talente ermöglichen es Ihnen, den Gegner auf Abstand zu halten und gleichzeitig aus sicherer Distanz Schaden zu verursachen.

TÖDLICHE REICHWEITE
Rune: Weitsicht

NUR DIESE PRIMÄRATTACKE verfügt über die nötige Reichweite, die dämonischen Widersacher aus der Ferne zu attackieren. Mit der Rune Weitsicht verstärken Sie Ihren gesamten Schaden.

GEWITTERFRONT
Rune: Gegenwind

BEI NUTZUNG DES TALENTS senken Sie das Bewegungstempo aller Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen, um starke 80 Prozent – die Rune Gegenwind macht es möglich.

1 ODEM DES HIMMELS
Rune: Gleißender Zorn

VORDERGRÜNDIG EIN HEILTALENT, aber durch die Rune Gleißender Zorn profitieren Sie zusätzlich zu jeder Heilung von einem schadenssteigernden Effekt.

2 GLEICHMUT
Rune: Friedliche Rast

DEN IMMUN-EFFEKT nutzen Sie, um für einige Sekunden den sicheren Nahkampf zu suchen, ohne dass Ihnen die Angriffe Ihrer Feinde zum Verhängnis werden. Außerdem dient das Talent als zweite Heilung.

3 LICHTBLITZ
Rune: Glaube an das Licht

DEN HILFREICHEN BLITZZAUBER verwenden Sie trotz der schadenssteigernden Rune Glaube an das Licht in erster Linie, um Ihre Feinde kurzzeitig zu kontrollieren oder zumindest die Verfehlchance von Elitegegnern zu erhöhen.

4 MANTRA DER HEILUNG
Rune: Zeiten der Not

DIESES MANTRA bringt während der Flucht nicht nur Ihre Lebenspunkte auf Vordermann, sondern versorgt Sie bei Aktivierung auch noch mit einem Schild, der kurzzeitig Schaden absorbiert.

PASSIV

DIE GELEGENHEIT BEIM SCHOPFE PACKEN

ALS MÖNCH SAMMELN Sie automatisch unzählige Punkte Geschicklichkeit an, sodass Sie mit dieser passiven Fertigkeit Ihren Rüstungswert spürbar erhöhen.

TRANSZENDENZ

DIE ZUSÄTZLICHEN HEILUNGEN durch sämtliche Geisteskraft verbrauchenden Fähigkeiten retten Ihnen immer wieder das Leben.

EINS MIT DER WELT

KONZENTRIEREN SIE SICH auf eine Resistenz-Art, zum Beispiel Gift-Widerstand, und erhöhen Sie mit dieser passiven Stärkung dann auf einen Schlag alle anderen Widerstände.

DER MÖNCH IN EINER GRUPPE

Als Mönch ist es Ihre Aufgabe, Ihren Kollegen aus der Gruppe Freiräume zu verschaffen, damit diese ungestört ihr Offensivfeuerwerk aus der Ferne loslassen können.

LÄHMENDE WOGE
Rune: Brecher

IHR MÖNCH BESTIMMT das Fokus-Ziel des Teams, damit auch wirklich alle Mitstreiter von dem um zehn Prozent erhöhten Schaden, bedingt durch die Rune Brecher, profitieren.

ZYKLONSCHLAG
Rune: Kühlende Brise

ZIEHEN SIE ENTFERNTE Feinde zu Ihrem Mönch, wodurch Sie Mitstreiter von allzu anhänglichen Dämonen befreien. Die Rune Kühlende Brise sorgt für zusätzliche Gruppenheilung.

1 ODEM DES HIMMELS
Rune: Kreislauf des Lebens

ALS MÖNCH WIRD IHNEN auch die Rolle des Heilers zuteil, der stets ein Auge auf die Lebensbalken der Gruppenmitglieder hat. Über die Rune Odem des Himmels erhöht sich die Höhe des geheilten Lebens.

2 GLEICHMUT
Rune: Seelenruhe

WIRD EINER IHRER KOLLEGEN zum Beispiel von einer Frostexplosion getroffen, befreien Sie ihn mit diesem Talent und der Rune Seelenruhe.

3 LICHTBLITZ
Rune: Glaube an das Licht

NÜTZLICH, UM WIDERSACHER kurzzeitig zu blenden und von Ihren Kameraden abzulenken. Die Rune Glaube an das Licht verstärkt die Fertigkeit durch eine drei Sekunden dauernde Schadenserhöhung.

4 MANTRA DER HEILUNG
Rune: Zeiten der Not

MIT DER RUNE ZEITEN DER NOT steigern Sie zusätzlich zur Lebensregeneration die Widerstände der gesamten Gruppe. Sprechen Sie sich mit Ihrer Gruppe ab: Sind die Widerstände bereits ausreichend hoch, ist das Mantra des Entrinnes mit der Rune Harte Ziele unter Umständen die bessere Wahl.

PASSIV

DIE GELEGENHEIT BEIM SCHOPFE PACKEN

GERADE ALS TANK einer Gruppe sind die zusätzlichen Rüstungspunkte, die Sie durch die Fertigkeit bekommen, unverzichtbar.

LICHT IM DUNKEL

BEI JEDER HEILUNG teilen Sie und Ihre Begleiter 15 Sekunden lang 16 Prozent mehr Schaden aus. Optimal, um die Schlagkraft der Gruppe zu verstärken.

EINS MIT DER WELT

JE HÖHER IHRE WIDERSTÄNDE sind, desto länger können Sie Ihren Feinden zusetzen, bevor Sie Ihre Wunden versorgen müssen.



Von: Stefan Ehring/Philipp Heiermann

DIABLO 3

Inferno-Guide: Barbar

Nur wenn Ihr Charakter den Nahkampf überlebt, kann er die Gegner im Inferno-Modus besiegen – eine gute Defensive ist dafür der Grundstein!

Auch wenn es keine feste Grenze gibt, ab der Sie mit dem Barbaren auf Inferno gut zurechtkommen, haben wir fünf Tipps für Sie aufgelistet:

1 DEFENSIVE QUALITÄTEN

Für den ersten Akt auf Inferno sollte Ihr Barbar sowohl über Widerstandswerte von jeweils 400 Punkten als auch über eine rüstungsbedingte Schadensabsorption in Höhe von 65 Prozent verfügen. Ihre Lebenspunktzahl muss wenigstens 35.000 Punkte betragen. Pro Akt können Sie dann etwa zusätzlich 200 Punkte Widerstände, 1,5 Prozent Rüstungsabsorption sowie 5.000 Lebenspunkte hinzurechnen. Außerdem benötigen Sie Werte wie Reduzierung des Nahkampfschadens, Reduzierung des Schadens durch Elitegegner und Leben pro Treffer.

2 OFFENSIVE QUALITÄTEN

Zur Stärkung Ihrer Offensive sollte Ihre Ausrüstung neben den defensiven Werten auch über Boni auf Stärke, Angriffsgeschwindigkeit oder kritische Trefferchance verfügen. Wenn Sie kontinuierlich Schaden wirken können, ist für den Beginn eine Waffe mit 5.000 DpS ausreichend.

3 LEBEN PRO TREFFER

Mit dieser Eigenschaft sichern Sie auf Inferno das Überleben Ihres Barbaren. Um entsprechend hohe Werte zu erzielen, rüsten Sie Ihren Barbaren mit einer mehrfach gesockelten Waffe aus, die Sie mit hochstufigen Amethysten versehen. Amulette können ebenfalls sehr hohe Leben-pro-Treffer-Werte haben.

4 TAKTIK: SCHILD + EINHANDWAFFE

Mit dieser Taktik setzen Sie auf einen Schild zur spürbaren Verbesserung Ihrer Defensive und eine ordentliche Einhandwaffe. Auf diese Weise können Sie sich gewohnt in den Kampf stürzen und sind nicht darauf angewiesen, stets in Bewegung zu bleiben und nur einzelne Gegner in den Kampf zu verwickeln.

5 TAKTIK: ZWEIHANDWAFFE

Zweihandwaffen besitzen trotz der geringeren Angriffsgeschwindigkeit ein höheres Schadenspotenzial als Einhandwaffen. Der fehlende Schild setzt aber voraus, dass Sie Ihre Spielweise so umstellen, dass Sie direkte Konfrontationen mit vielen Gegnern vermeiden und stets um einzelne Gegner kreisen.

DER TANK-BARBAR

Die Kombination aus den folgenden Fähigkeiten und Runen hilft Ihnen, die vier Akte des Inferno-Schwierigkeitsgrades als Tank erfolgreich zu bewältigen.

Taste	Fähigkeit	Beschreibung
Linke Maustaste	**RASEREI** Rune: Axtwurf	**ACHTEN SIE DARAUF, DASS DIE PRIMÄRATTACKE** stets einen fünffach gestapelten Bonus auf die Angriffsgeschwindigkeit trägt, um durch die erhöhte Angriffsrate schnell Wut zu regenerieren.
Rechte Maustaste	**SPRUNG** Rune: Eiserner Aufschlag	**WENN SIE WISSEN, DASS SIE JEDERZEIT** einfach weglaufen können oder die Gegner keine große Gefahr darstellen, dann ist das Talent nützlich, um sich mit der Rune Eiserner Aufschlag kurzfristig mehr Rüstung zu verschaffen. Ansonsten müssen Sie bei der Nutzung sehr vorausschauend agieren.
1	**REVANCHE** Rune: Provokation	**WANN IMMER SIE DAS OFFENSIVTALENT** nutzen können, hat dieser Angriff Priorität – nicht nur, weil Sie dadurch geheilt werden, sondern auch, da die Effizienz höher als die der Primärattacke ist.
2	**KRIEGSSCHREI** Rune: Gewappnet	**HALTEN SIE DAS TALENT STETS AKTIV,** da es Ihre Rüstung um 20 Prozent erhöht und über die Rune Gewappnet auch sämtliche Widerstände um 50 Prozent steigert.
3	**ZORN DES BERSERKERS** Rune: Wahnsinn	**ACHTEN SIE BEIM EINSATZ DER FÄHIGKEIT DARAUF,** dass Sie möglichst mit vollen Lebenspunkten starten und während der Wirkdauer nicht aus dem Nahkampf flüchten müssen.
4	**SCHMERZ UNTERDRÜCKEN** Rune: Eisenhaut	**AM EFFEKTIVSTEN IST ES,** wenn Sie die Fähigkeit einen Moment vor der Begegnung mit dem Feind einsetzen und die Schadensreduktion von Kampfbeginn an Wirkung zeigt.
PASSIV	**NERVEN AUS STAHL**	**IHR BARBAR BLEIBT LÄNGER AUF DEN BEINEN,** je mehr Vitalität er besitzt. Ihre hohen Vitalitätswerte kommen Ihrem Barbar dank des Talents als Rüstungsbonus zugute.
PASSIV	**STEINHART**	**DURCH DIESE PASSIVE FERTIGKEIT** steigern Sie den Rüstungsbonus und damit Ihre Überlebenschancen noch weiter. Außerdem profitieren Sie von um 50 Prozent gesteigertem Dornenschaden.
PASSIV	**ABERGLAUBE**	**REDUZIEREN SIE NICHTPHYSISCHEN SCHADEN** mit diesem Talent um 20 Prozent. Außerdem profitieren Sie von einer Chance auf Wiederherstellung von 3 Wut pro kassiertem Treffer des Gegners.

DER ZWEIHAND-BARBAR

Andere Bewaffnung, andere Spielweise: Folgende Fähigkeiten und Runen kombinieren Sie miteinander, wenn Sie zu einer mächtigen Zweihandwaffe greifen.

HIEB
Rune: Anstacheln

IHRE PRIMÄRATTACKE DIENT VORDERGRÜNDIG zur schnellen Erzeugung von Wut. Diese verdoppeln Sie mit der Rune Anstacheln und sorgen so stets für einen ausreichenden Wutvorrat.

SEISMISCHES SCHMETTERN
Rune: Erdstärke

HALTEN SIE GEGNERGRUPPEN AUF DISTANZ mit dieser Fertigkeit und versuchen Sie, einzelne Gegner mit Ihren Angriffen zu erledigen. Die Rune Erdstärke senkt die Wutkosten für die Anwendung.

1 **SCHMERZ UNTERDRÜCKEN**
Rune: Verdrängung

VOR HARTEN AUSEINANDERSETZUNGEN nutzen Sie die Fähigkeit, um von einer Schadensreduktion zu profitieren. Die Rune Verdrängung wandelt 20 Prozent des verursachten Schadens in Leben um.

2 **REVANCHE**
Rune: Provokation

IM ZUSAMMENSPIEL AKTIVIEREN SIE außerdem dieses Talent, das Sie heilt und Gegnern ordentlich Schaden zufügt. Die Aktivierungschance erhöhen Sie mit der Rune Provokation.

3 **ZORN DES BERSERKERS**
Rune: Wahnsinn

ACHTEN SIE DARAUF, DASS SIE GEGNER bereits besiegt haben, bevor die Wirkung des Talents ausläuft. Die Rune Wahnsinn hilft Ihnen dabei, da sie den Angriffsschaden um 100 Prozent erhöht.

4 **ERDBEBEN**
Rune: Ruf des Berges

NUTZEN SIE DAS TALENT IM ZUSAMMENSPIEL mit Zorn des Berserkers. Wichtig dabei ist, dass Sie das Offensivtalent platziert anwenden, um alle Gegner zu erwischen. Dank der Rune Ruf des Berges müssen Sie sich über die Wutkosten keinerlei Gedanken machen.

PASSIV

ABERGLAUBE

IHRE WIDERSTÄNDE GEGEN NICHTPHYSISCHEN SCHADEN steigern Sie indirekt mit der passiven Fertigkeit, da diese Schadensart pauschal um 20 Prozent reduziert wird.

NERVEN AUS STAHL

STEIGERN SIE IHREN RÜSTUNGSWERT um 100 Prozent Ihrer Vitalität und Sie können Angriffen des Gegners besser standhalten.

RAUFBOLD

DA SIE SICH ALS BARBAR stets nah am Gegner befinden und auch bei Gegnergruppen keine Distanz wahren, profitieren Sie fast immer von dem 30-prozentigen Schadensbonus.

DER BARBAR IN EINER GRUPPE

Kontrolle ist alles – und für den Barbaren im Gruppenspiel praktisch unverzichtbar. Mit folgenden Fähigkeiten und Runen haben Sie die Gegner im Griff.

SPALTEN
Rune: Aufziehender Sturm

UM GEGNER BESSER ZU KONTROLLIEREN, greifen Sie diese mit der Primärattacke an. Dank der Rune Aufziehender Sturm werden Ihre Feinde 80 Prozent verlangsamt.

SEISMISCHES SCHMETTERN
Rune: Geborstener Boden

KEINE FÄHIGKEIT DES BARBAREN vermag es besser, Gegner von Ihren verwundbaren Fernkämpfern abzuhalten, als dieses Talent. Mit der Rune Geborstener Boden erhöht sich die Rückstoßweite des Gegners.

1 **SCHMERZEN UNTERDRÜCKEN**
Rune: Einer für alle

AUCH WENN IHRE KOLLEGEN oft nach einem Treffer zu Boden sinken, manche Effekte der Gegner sind nicht direkt tödlich. Um Ihre Verbündeten etwas härter zu machen, nutzen Sie die Rune Einer für alle.

2 **REVANCHE**
Rune: Provokation

JEDER GEGNERISCHE TREFFER hat eine Chance, dieses mächtige Talent zu aktivieren, das Sie heilt und gehörig Schaden beim Gegner verursacht. Die Rune Provokation erhöht die Aktivierungschance.

3 **KRIEGSSCHREI**
Rune: Veteranenwarnung

DIESE FÄHIGKEIT ZUR STEIGERUNG der Rüstungswerte aller Gruppenmitglieder nutzen Sie mithilfe der Rune Veteranenwarnung auch für einen Bonus auf die Ausweichchance der gesamten Gruppe.

4 **DROHRUF**
Rune: Demoralisieren

VERSPOTTEN SIE IHRE GEGNER, um auf diese Weise zu bestimmen, wen die Monster angreifen. Zwar dauert der Effekt nur drei Sekunden an, das sollte aber locker reichen, damit Ihre Fernkämpfer flüchten können. Achten Sie nur darauf, dass Ihr Held die Aufmerksamkeit aller Gegner überlebt.

PASSIV

EIN PFUND FLEISCH

DAS PASSIVE TALENT SORGT DAFÜR, dass mehr Heilkugeln erscheinen. Davon profitieren nicht nur Sie selbst, sondern die gesamte Gruppe.

NERVEN AUS STAHL

GERADE MIT HOHER VITALITÄT ziehen Sie den meisten Nutzen aus der Fertigkeit, die Ihren Rüstungswert um 100 Prozent Ihrer Vitalität erhöht.

ABERGLAUBE

GERADE BEIM KAMPF MIT GIFTIGEN KREATUREN hilft Ihnen die Fähigkeit beim Überleben, da nichtphysischer Schaden um 20 Prozent reduziert wird und eine Chance auf 3 Wut pro Treffer besteht.



DIABLO 3

Inferno-Guide: Hexendoktor

Von: Stefan Ehring/Dirk Wahlbrühl

Von wegen der Hexendoktor hat Probleme auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Diablo selbst ohne Koloss schlagen.

Die vier Akte auf Inferno überstehen Sie als Hexendoktor nur mit der richtigen Ausrüstung und der passenden Strategie. Wir haben die fünf wichtigsten Ratschläge für Sie zusammengefasst.

1 OFFENSIVSTRATEGIE

Der Hexendoktor versucht, so viel Schaden wie möglich in kurzer Zeit auszuteilen und Gegner zu überrumpeln. Legen Sie die Ausrüstung auf Angriffstempo, Intelligenz und kritische Trefferchance aus und nutzen Sie offensive Talente. Dadurch teilen Sie ordentlich aus, sterben aber auch schnell und oft.

2 DEFENSIVSTRATEGIE

Sie verzichten bei Ihrem Hexendoktor auf etwas Schaden und spielen auf Zeit. Defensive Skills kontrollieren die Gegner und helfen Ihnen beim Umherziehen. Schaden verursachen Sie beim Ausweichen quasi zwischendurch. Auf der Ausrüstung wählen Sie neben Intelligenz vor allem Widerstände, Rüstung und Vitalität. Dadurch haben Sie zwar Probleme gegen einige heilende Gegnertypen, sterben aber seltener und bestehen Bosskämpfe besser.

3 DER ERSTE AKT

Wenn Sie sich in Akt 1 wagen, sollten Sie vorher das Auktionshaus besuchen und teuer einkaufen. Um die ersten Bosse zu erledigen und Akt 2 zu erreichen, benötigen Sie circa 1.200 Punkte Intelligenz, 20.000 DpS, 20.000 Lebenspunkte, 400 Punkte auf den Widerständen sowie 3.000 Punkte Rüstung.

4 SCHNELLE WAFFEN

Für manasparende Spielweisen mit Giftpfeil oder Buschfeuer ist eine schnelle Einhandwaffe optimal. Geeignete Attribute neben dem hohen Angriffstempo und Waffenschaden sind Intelligenz, kritische Trefferchance, Chance auf Effekt (Beispiel: Vereisen) bei Treffer oder Leben pro Treffer.

5 LANGSAME WAFFEN

Kämpfen Sie mit Zombiebären oder Terrorfledermäusen oder leiden Sie häufig an Manaproblemen, ist eine langsame Waffe besser für Ihren Hexendoktor. Neben Waffenschaden zählen hier vor allem Intelligenz, kritische Trefferchance, Bonus auf genutzte Fertigkeiten sowie Lebensentzug.

DER FLEDERMAUS-HEXER

Diese Skillung nutzt Terrorfledermäuse, um hohen Schaden zu verursachen. Dreh- und Angelpunkt hierbei ist Ihr Manavorrat, den Sie stets im Auge behalten müssen.

Taste	Fertigkeit	Beschreibung
Linke Maustaste	GIFTPFEIL Rune: Splitter	**MIT DER PRIMÄRATTACKE** setzt der Hexendoktor einzelnen Feinden aus der Distanz zu und überbrückt so die Wartezeit der Manaragenaration.
Rechte Maustaste	FEUERFLEDERMÄUSE Rune: Terrorfledermäuse	**15 SEKUNDEN LANG KÖNNEN SIE** dieses Offensivtalent ohne Unterbrechung nutzen, wenn Sie zuvor Ihren Manafluss durch Visionssuche verstärkt haben.
1	GEISTWANDLER Rune: Pfad der Heilung	**NUTZEN SIE DAS TALENT,** um sich aus einer Gruppe von Feinden in Sicherheit zu bringen, nachdem Sie sich unter Nutzung von Seelenernte an deren Seelen gelabt haben.
2	VERHEXEN Rune: Buschmagie	**VERZAUBERN SIE IHRE GEGNER** in harmlose Hühnchen und nutzen Sie die so entstehende Verschnaufpause zur Manaregeneration sowie zur Regeneration von Lebensenergie.
3	FETISCHARMEE Rune: Legion der Dolche	**RUFEN SIE DIE KLEINEN HELFER** nur, wenn Sie auch vorhaben zu kämpfen, und warten Sie zwischen den Kämpfen lieber auf die Abklingzeit. Die Fetische beschäftigen Ihre Gegner und verschaffen Ihnen immer wieder wertvolle Sekunden für ungestörte Angriffe.
4	SEELENERNTE Rune: Absaugen	**WIRKEN SIE DIESE FERTIGKEIT** in Feindesnähe und erhöhen Sie kurzzeitig die Intelligenz Ihres Hexendoktors. Dadurch steigern Sie Ihre Durchschlagskraft im Kampf.
PASSIV	GEFÄSS FÜR DEN GEIST	**ALLE 90 SEKUNDEN** haben Sie dank des Talents ein Extraleben und treten in die Geisterwelt ein, statt zu sterben. Außerdem reduziert sich die Abklingzeit von Geistwandler auf zwei Sekunden.
PASSIV	DSCHUNGELSTÄRKE	**DIE SCHLAGKRAFT IHRER FEINDE SENKEN** Sie mit dieser passiven Fertigkeit um ganze 20 Prozent. Auch Ihre Diener profitieren von diesem zusätzlichen Schadensschutz.
PASSIV	VISIONSSUCHE	**IHRE MANAREGENERATION ERHÖHEN** Sie um 300 Prozent, indem Sie frühzeitig vier Fertigkeiten mit Abklingzeit nutzen. Von dem zusätzlichen Manafluss profitieren Sie beim Wirken Ihrer Offensivtalente.

DER KITENDE HEXENDOKTOR

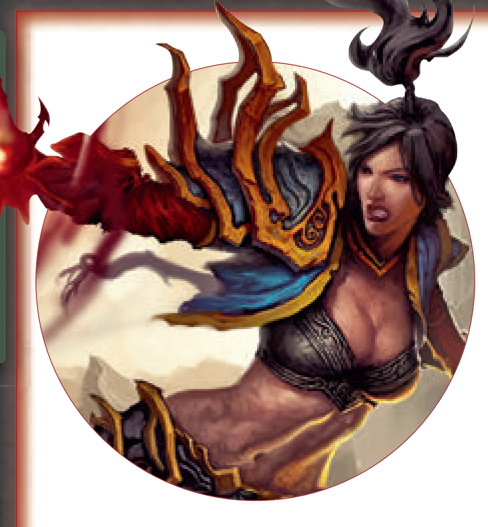
Der Überlebenskünstler verzichtet auf manaintensive Fähigkeiten. Dafür nutzt er seine Fähigkeiten gezielt in Kämpfen gegen Elitegegnergruppen und bei Bossen.

Taste	Fähigkeit	Beschreibung
Linke Maustaste	**GIFTPFEIL** Rune: Splitter	**IHRE PRIMÄRATTACKE EIGNET SICH BESTENS,** um auch einzelne, weit entfernte Gegner unter Feuer zu nehmen und frühzeitig zu schädigen.
Rechte Maustaste	**HEIMSUCHUNG** Klammernder Geist	**MIT DEM TALENT TREFFEN SIE** auch Gegner außerhalb des Bildschirms und wahren noch größere Distanz zum Feind – überlebenswichtig bei diesem Spielstil. Die Rune Klammernder Geist reduziert die Bewegungsgeschwindigkeit des heimgesuchten Ziels um 30 Prozent.
1	**GEISTWANDLER** Rune: Pfad der Heilung	**SOLLTE DER FEIND IHNEN ZU NAHE KOMMEN,** nutzen Sie das Talent, um wieder etwas Distanz zwischen sich und die Gegner zu bringen. Über die Rune Pfad der Heilung gewinnen Sie Leben zurück.
2	**VERHEXEN** Rune: Buschmagie	**DIESES TALENT NUTZEN SIE REGELMÄSSIG,** da Ihnen der beschworene Fetisch folgt und automatisch Feinde in harmlose Hühnchen verwandelt sowie Angriffe unterbricht.
3	**ENTSETZEN** Rune: Nachstellen	**ALLZU AUFDRINGLICHE FEINDE** halten Sie mit diesem Talent auf Distanz. Über die Rune Nachstellen profitieren Sie von einem kurzzeitigen Bonus auf die Bewegungsgeschwindigkeit.
4	**SEELENERNTE** Rune: Absaugen	**ZU BEGINN EINES KAMPFES** gönnen Sie sich einen Intelligenz- und damit Schadensschub, wenn Sie sich in Gegnernähe befinden. Durch die Rune Absaugen profitieren Sie außerdem von einer Heilung.
PASSIV	**ZWISCHEN LICHT UND SCHATTEN**	**UNMENGEN AN MANA BENÖTIGEN SIE** für diese Spielweise nicht, daher verstärken Sie sämtlichen Schaden um 20 Prozent. Der Anstieg der Manakosten um 30 Prozent sollte verkraftbar sein.
PASSIV	**DSCHUNGELSTÄRKE**	**DAS ÜBERLEBEN IHRES HEXENDOKTORS** und seiner Diener sichern Sie durch die 20-prozentige Schadensabsenkung der passiven Fertigkeit.
PASSIV	**GEFÄSS FÜR DEN GEIST**	**DIE ABKLINGZEIT DER BEIDEN TALENTE** Entsetzen und Seelenernte verringert sich auf zwei Sekunden. Außerdem profitiert Ihr Hexendoktor von einer automatischen Wiederbelebung, sollte er im Kampf fallen.

DER HEXENDOKTOR IN DER GRUPPE

Im Gruppenspiel ist der Hexendoktor nicht länger auf sich alleine gestellt, er unterstützt Nahkämpfer aus sicherer Distanz und wirkt hilfreiche Voodoo-Zauber.

Taste	Fähigkeit	Beschreibung
Linke Maustaste	**GIFTPFEIL** Rune: Splitter	**DIE PRIMÄRATTACKE SCHWÄCHT GEGNER** nicht nur, sondern ist insbesondere mit der Rune Splitter und dem dadurch erhöhten Giftschaden auch bestens zum Austeilen geeignet.
Rechte Maustaste	**GRUFTSPINNEN** Rune: Spinnenkönigin	**WERFEN SIE DIE GROSSE SPINNE** in ein Nahkampfgetümmel und schon werden alle Gegner darin von Gift betroffen und im Zusammenspiel mit Schlechte Medizin volle 18 Sekunden geschwächt.
1	**GEISTWANDLER** Rune: Pfad der Heilung	**IN BRENZLIGEN SITUATIONEN** nutzen Sie das Talent, um Abstand zu Ihren Häschern zu bekommen und währenddessen durch die Rune Pfad der Heilung etwas Lebenskraft zurückzugewinnen.
2	**ZOMBIEWALL** Rune: Stählerner Griff	**ZUM BLOCKEN VON FEINDEN** oder um einen Rückzug zu sichern, nutzen Sie diese Fertigkeit. Beachten Sie die hohe Abklingzeit von 25 Sekunden.
3	**VERHEXEN** Rune: Buschmagie	**AKTIVIEREN SIE DIE FÄHIGKEIT** im Kampf ohne Bedenken. Der Fetisch verwandelt Ihre Feinde in Hühnchen und lässt das wehrlose Federvieh zehn Prozent mehr Schaden von allen Verbündeten erleiden.
4	**GROSSER BÖSER VOODOO** Rune: Tanz des Zuschlagens	**WENN SIE SICHER SIND,** dass Ihr Team an einer Stelle angreifen kann, wirken Sie diesen Voodoo-Zauber. Alle Verbündeten erhalten 20 Prozent Bonus-Angriffsgeschwindigkeit und verursachen durch die Rune Tanz des Zuschlagens 30 Prozent mehr Schaden.
PASSIV	**SCHLECHTE MEDIZIN**	**DURCH DIESES TALENT** wird der Hexendoktor zum perfekten Unterstützer einer Heldengruppe. Jeder Giftschaden verringert jeglichen Schaden von Gegnern drei Sekunden lang um 20 Prozent.
PASSIV	**DSCHUNGELSTÄRKE**	**STÄRKT DIE DEFENSIVE** des Hexendoktors und seiner Diener durch eine Senkung sämtlichen Schadens in Höhe von 20 Prozent. Für mehr Offensive wählen Sie Zwischen Licht und Schatten.
PASSIV	**GEFÄSS FÜR DEN GEIST**	**DIE PASSIVE FERTIGKEIT** verringert die Abklingzeit von Geistwandler auf zwei Sekunden. Außerdem wird der Hexendoktor alle 90 Sekunden mit zehn Prozent seines Lebens wiederbelebt, falls er im Kampf fällt.



Von: Christian Walter/Sebastian Glanzer

DIABLO 3

Inferno-Guide: Zauberer

Im höchsten Schwierigkeitsgrad zurechtzukommen, ist gar nicht so leicht. Wir zeigen Ihnen, wie Sie trotzdem gut durch Inferno marschieren.

Als Zauberer mit mächtigen Angriffen, aber geringem Schutz, kann bei so manchem Spieler die Frustgrenze auf Inferno schnell erreicht sein. Um nicht völlig zu verzweifeln, haben wir Ihnen fünf hilfreiche Tipps zusammengefasst.

1 VORBEREITUNG: INFERNO

Für den ersten Akt benötigen Sie circa 15.000 Trefferpunkte und 18.000 Schaden pro Sekunde (mit Glaskanone und Magische Waffe). Defensive Fähigkeiten und Werte sind ebenso absolute Pflicht. Ein hoher Goldbestand hilft hier natürlich, denn damit können Sie sich die passenden Gegenstände im Auktionshaus kaufen. Wer nicht genug Gold besitzt, geht in den Schwierigskeitsgrad Hölle zurück und verdient sich dort ein goldenes Näschen.

2 DEFENSIVTAKTIKEN

Sie brauchen mindestens eine Fähigkeit, mit der Sie den Schlägen Ihrer Gegner ausweichen. Effektiv kommen hierfür nur zwei Fertigkeiten infrage: Teleportation und Spiegelbild. Mit der passiven Fähigkeit Illusionist können Sie die Zauber mehrmals hintereinander einsetzen.

3 OFFENSIVTAKTIKEN

Bei all den defensiven Fähigkeiten darf natürlich der verursachte Schaden nicht auf der Strecke bleiben. Für einen ordentlichen Schadensschub sorgen die Fähigkeiten Glaskanone und Magische Waffe. Wenn Ihnen die Gegner ständig auf den Fersen sind, wählen Sie Blizzard mit der Rune Eingeschneit.

4 RESISTENZEN

Viel wichtiger als 15.000 oder 50.000 Lebenspunkte sind die Resistenzen. Halten Sie stets Ausschau nach Items mit „+Widerstand auf alle Elemente". Ab Akt 1 sind etwa 300 Punkte bei allen Resistenzen ein guter Anfang. Auch Rüstung ist ein sehr starker Wert, da sie den gesamten erlittenen Schaden verringert.

5 AUSRÜSTUNG

In **Diablo 3** wählen Sie als Zauberer Gegenstände mit so viel Intelligenz wie möglich. Bei den restlichen Werten sollte jeder Ihrer Items Widerstände besitzen. Auf den Armschienen, Handschuhen, Ringen und dem Kopfschutz versuchen Sie, Gegenstände mit kritischer Trefferchance oder kritischem Schaden zu erlangen.

DER ZAUBERER ALS „TANK"

Mit dieser Skillung richten Sie eine Menge Gruppenschaden an und heilen sich hoch. Die Kombination der übrigen Fähigkeiten sichert das Überleben Ihres Zauberers.

Taste	Fähigkeit	Beschreibung
	SPEKTRALKLINGE Rune: Heilende Klinge	**DIE ERSTE WAHL** für den Nahkampf ist der Kernschuss Spektralklinge, der Ihnen durch einen kritischen Treffer acht Prozent des Lebens wiederherstellt.
	EXPLOSION Rune: Auslöschen	**MASSIVEN UMGEBUNGSSCHADEN** verursacht die Explosion, deren Reichweite die Rune Auslöschen auf 18 Meter erhöht und den Dämonen 225 % Waffenschaden als physischen Schaden zufügt.
1	**ENERGIERÜSTUNG** Rune: Prismatische Rüstung	**WERTVOLLE BONI** erhalten Sie durch diese Kombination, denn Ihr Rüstungswert steigt um 65 % und alle Widerstände werden um 40 % erhöht, jedoch fällt Ihre Arkankraft um 20 Punkte.
2	**MAGISCHE WAFFE** Rune: Mächtige Waffe	**UNVERZICHTBAR FÜR DEN NAHKAMPF** ist diese Fähigkeit, denn nur die Magische Waffe erhöht massiv Ihren Schaden und ermöglicht es Ihnen, schnell und effektiv Feinde zu vernichten.
3	**DIAMANTHAUT** Rune: Kristallhülle	**FÜR NOTSITUATIONEN** und Fluchtversuche eignet sich die Diamanthaut mit der Erhöhung der Absorption auf 21.707 Schadenspunkte und der Effektdauer von sechs Sekunden.
4	**FROSTNOVA** Rune: Tiefgefroren	**MÖGLICHST VIELE GEGNER** müssen Sie bei dieser Kombination treffen, damit Sie zwölf Sekunden lang einen Bonus auf die kritische Trefferchance erhalten.

PASSIV

Fähigkeit	Beschreibung
VERSCHWIMMEN	**DIE ESSENTIELLE PASSIVFÄHIGKEIT** ist Verschwimmen, die Ihren erlittenen Nahkampfschaden um 20 % verringert und dem Helden mehr Zeit verschafft, um mächtige Angriffe auszuführen.
BEFLÜGELNDER SCHUTZ	**ZUSÄTZLICHE LEBENSREGENERATION** ermöglicht Ihnen der beflügelnde Schutz, der Rüstungszauber verbessert und 310 Leben pro Sekunde wiederherstellt.
KRITISCHE MASSE	**UM NOCH SCHNELLER** zu zaubern, wählen Sie die Kritische Masse, die Ihnen bei kritischen Treffern die Chance gewährt, laufende Abklingzeiten um eine Sekunde zu reduzieren.

DER NAHKAMPF-ZAUBERER

Bei dieser Spielweise kombinieren Sie die Effekte Ihrer Runen, um den Schaden zu steigern. Im Nahkampf setzen Sie zudem auf einige defensive Fertigkeiten.

Taste	Fertigkeit	Beschreibung
Linke Maustaste	**ENERGIEWIRBEL** Rune: Boshafter Wind	**MIT DER NATURGEWALT** Energiewirbel und der Rune Boshafter Wind erzeugen Sie einen Tornado, der auf einer festen Position den Dämonen 252 % Umgebungsschaden als Arkanschaden zufügt.
Rechte Maustaste	**EXPLOSION** Rune: Kettenreaktion	**EXPLOSIV GEHT ES WEITER,** denn mit Explosion und der Rune Kettenreaktion zaubern Sie drei nacheinander folgende Detonationen im Umkreis Ihres Helden und vernichten gleich mehrere Feinde.
1	**ENERGIERÜSTUNG** Rune: Prismatische Rüstung	**DIE ERNEUTE WAHL** der Energierüstung hängt von Ihren unschlagbaren Verbesserungen ab, aber achten Sie auf den Malus der Arkankraft und gehen Sie sparsam mit Ihrer Ressource um.
2	**ZEIT VERLANGSAMEN** Rune: Zeitkrümmung	**IM SCHNECKENTEMPO** greifen Höllenkreaturen an, wenn sie in Ihrer Zeitblase gefangen sind, und sie erleiden gleichzeitig durch die Rune 20 % mehr Schaden.
3	**FROSTNOVA** Rune: Knochenkälte	**TIEFGEFRORENE DÄMONEN** sind drei Sekunden lang in der Eisform festgesetzt und Sie können den unterkühlten Kreaturen, in Verbindung mit Knochenkälte, zusätzlich 15 % Schaden zufügen.
4	**DIAMANTHAUT** Rune: Kristallhülle	**RETTEN SIE IHREN HELDEN** in brenzligen Situationen mit der Diamanthaut und absorbieren Sie damit mächtige Hiebe und magische Treffer bis zu 21.707 Schadenspunkten, aber nur mit der gewählten Rune.
PASSIV	**BEFLÜGELNDER SCHUTZ**	**MIT AKTIVIERTER ENERGIERÜSTUNG** erhalten Sie 310 Lebenspunkte pro Sekunde in einem Zeitraum von 120 Sekunden zurück und es wird alternativ die Eis-, oder Sturmrüstung verbessert.
PASSIV	**KRITISCHE MASSE**	**WIE IN DER „TANK“-SPIELWEISE** verringert die Kritische Masse alle noch laufenden Abklingzeiten um eine Sekunde und ermöglicht Ihnen einen schnelleren Zugriff auf überlebenswichtige Fertigkeiten.
PASSIV	**HERVORRUFUNG**	**ABKLINGZEITEN SIND IMMER** ein großes Problem im Kampf, aber die Hervorrufung verringert die Zeiten um 15 % und vermindert neben der Kritischen Massen weiterhin die Cooldowns der Zauber.

DER ZAUBERER IN EINER GRUPPE

Bei dieser Spielweise zählt nur eins: voller Schaden. Damit Sie nicht jedes laue Lüftchen aus den Latschen haut, nutzen Sie mit Energierüstung zumindest ein Defensivtalent.

Taste	Fertigkeit	Beschreibung
Linke Maustaste	**SCHOCKIMPULS** Rune: Durchschlagende Kugel	**FÜR ARKANSPARENDES ZAUBERN** in der Gruppe eignet sich diese Kombination, vor allem um einzelne Dämonen gezielt zu grillen.
Rechte Maustaste	**ARKANE KUGEL** Rune: Energiequelle anzapfen	**NACH DEM MAXIMALPRINZIP** wählen wir die Arkane Kugel mit der Rune Energiequelle anzapfen, um möglichst viel Schaden mit einem geringeren Verbrauch von Arkankraft zu nutzen.
1	**MAGISCHE WAFFE** Rune: Mächtige Waffe	**IN DER GRUPPE** ist ein hoher Schadenswert wichtig den Sie mit der Fähigkeit und der Rune um 15 % erhöhen, um schnell und effektiv durch die Gegnerhorden zu schnetzeln.
2	**VERTRAUTER** Rune: Funkenflug	**DIE BESCHWÖRUNG DES VERTRAUTEN** stellt Ihnen einen magischen Helfer an die Seite, der mit der Rune Funkenflug den Schaden aller Angriffe Ihres Helden um 12 % erhöht.
3	**ARCHON** Rune: Verbesserter Archon	**IN DER ARCHONFORM** können Sie im Nahkampf mächtige Schläge verteilen, für entfernte Ziele den Strahl verwenden und mit der gewählten Rune den Schaden in dieser Gestalt um 25 % ausbauen.
4	**ENERGIERÜSTUNG** Rune: Lebensrüstung	**BESONDERS INTERESSANT** ist bei dieser Wahl die Rune, denn Angriffe, die mehr als 35 % Ihres maximalen Lebens als Schaden verursachen, werden so reduziert, dass die feindlichen Attacken 35 % Ihrer gesamten Lebenspunkte abziehen.
PASSIV	**GLASKANONE**	**DIES IST DIE WICHTIGSTE** passive Fähigkeit im Gruppenspiel, weil der Schaden Ihres Zauberers um 15 % erhöht, die Widerstände jedoch um 10 % reduziert werden.
PASSIV	**ASTRALE PRÄSENZ**	**DIE AUFSTOCKUNG IHRER RESSOURCE** erreichen Sie mit Astrale Präsenz, denn der Vorrat an arkaner Energie wird um 20 Punkte und die Regeneration um zwei Arkankraft pro Sekunde erhöht.
PASSIV	**WUNDERKIND**	**WUNDERKINDER UNTER DEN** Magiebegabten erhalten bei jedem Trefferschaden eines Kernzaubers vier Arkanpunkte zurück und Sie können bedeutsam schneller Ihre Ressource auffüllen und nutzen.



DIABLO 3

Inferno-Guide: Dämonenjäger

Von: Stefan Ehring/Kristina Pauncheva

Auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad gilt für Sie eine Regel: Halten Sie Abstand! Nur so kommen Sie dazu, Schaden auszuteilen.

Sie wollen mit dem Dämonenjäger Inferno überleben? Wir haben die fünf wichtigsten Tipps für Sie zusammengetragen:

1 RÜSTUNGSZUSAMMENSTELLUNG

Holen Sie sich im Auktionshaus Rüstungsteile mit viel Geschicklichkeit, erhöhter Angriffsgeschwindigkeit, kritischer Trefferchance, kritischem Schaden und freien Sockeln, die Sie mit Smaragden besetzen. Wenn ein Teil noch Bonus auf Bewegungstempo einbringt, ist es perfekt. Um Akt 1 zu meistern, sollte Ihr Dämonenjäger über circa 1.800 Punkte Geschicklichkeit verfügen. Diese steigern Sie auf 2.000 Punkte für den zweiten Akt und dann auf 2.200 bis 2.300 Punkte für Akt 3 und 4.

2 DIE RICHTIGE BEWAFFNUNG

Nutzen Sie eine Zweihandwaffe mit mindestens 600 DpS, die zusätzlich noch Ihre Geschicklichkeit, kritische Trefferchance und/oder das Angriffstempo steigert. Vorteil: In der Nebenhand können Sie weiterhin einen Köcher tragen und profitieren von dessen Boni. Im späteren Verlauf sollten Sie die Grenze von 1.000 DpS bei der Bewaffnung überschreiten.

3 SCHADEN STATT LEBEN

Wenn Sie ganz auf Schaden setzen, haben Sie zu Beginn von Akt 1 vielleicht nur 20.000 bis 25.000 Lebenspunkte, bringen dafür aber die Kämpfe schnell hinter sich. Grundvoraussetzung dafür: Weichen Sie Feinden stets schnell aus und entgehen Sie gegnerischen Attacken. Peilen Sie für den ersten Akt mindestens 30.000 Schaden an.

4 TAKTIK: KRITISCHER SCHADEN

Bei dieser Fokussierung streben Sie einen Wert von über 200 Prozent an. Beachten Sie, dass hoher kritischer Schaden nur in Verbindung mit einer entsprechend hohen kritischen Trefferchance sinnvoll ist, und steigern Sie über Ihre Ausrüstung auch diese.

5 TAKTIK: ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT

Streben Sie eine um 60 Prozent erhöhte Angriffsgeschwindigkeit an, indem Sie gezielt Rüstungsteile mit diesem Attribut sammeln. Gerade in Verbindung mit dem passiven Talent Scharfschütze ist diese Taktik sinnvoll. Je höher Ihre Angriffsgeschwindigkeit ist, desto mehr kritische Treffer durch die passive Fertigkeit landen Sie.

DER OFFENSIVE DÄMONENJÄGER

Mit der folgenden Fähigkeiten-Kombination richten Sie den meisten Schaden sowohl gegen normale als auch Champion-Gruppen an.

HUNGRIGER PFEIL
Rune: Verschlingender Pfeil

VIELE GEGNER AUF EINMAL schädigen Sie mit dieser Primärattacke. Das Geschoss durchdringt Feinde und richtet dank der Rune Verschlingender Pfeil pro Durchschlag 70 Prozent mehr Schaden an.

ELEMENTARPFEIL
Rune: Kugelblitz

GEGNERMASSEN HALTEN SIE mit diesem Talent und der gewählten Rune Kugelblitz unter Kontrolle. Der langsam fliegende Blitzpfeil richtet auch Schaden bei Gegnern an, die sich nicht in der direkten Flugbahn des Geschosses befinden.

1 **KRÄHENFÜSSE**
Rune: Qualvoller Boden

DIESER FALLENTYP HILFT IHNEN, wenn Sie eine kurze Verschnaufpause benötigen, Gegner abschütteln oder diese ungestört unter Feuer nehmen wollen.

2 **STACHELFALLE**
Rune: Streuung

LEGEN SIE IHRE FALLEN AUF DEN BODEN und ziehen Sie den Feind mithilfe Ihrer Primärattacke hindurch. Die Rune Streuung lässt Sie alle Fallen mit nur einer Anwendung platzieren – das spart Hass.

3 **RAUCHWOLKE**
Rune: Andauernder Nebel

WENN NICHT ALLES NACH PLAN LÄUFT, greifen Sie zu diesem Talent. Nach der Aktivierung wechseln Sie augenblicklich die Position und können sich außerhalb der Gefahrenzone um Ihre Wunden kümmern.

4 **VORBEREITUNG**
Rune: Kampferprobt

UM IHREN DISZIPLINVORRAT auf einen Schlag wiederherzustellen, nutzen Sie dieses Talent. Akuten Disziplinschwund können Sie im Kampf auf diese Weise ausgleichen.

PASSIV

BOGENSCHIESSEN

DAS PASSIVE TALENT ERHÖHT DEN SCHADEN von kritischen Treffern um 50 Prozent – vorausgesetzt Sie haben eine Zweihandarmbrust ausgerüstet, die wir Ihnen an dieser Stelle empfehlen.

RUHIGE HAND

VON EINEM 20-PROZENTIGEN SCHADENSBONUS profitieren Sie dank dieses Talents immer dann, wenn Ihr Held genügend Abstand zum Gegner hält.

SCHARFSCHÜTZE

DIE CHANCE AUF KRITISCHE TREFFER erhöhen Sie durch diese passive Fertigkeit: Pro Sekunde steigt die kritische Trefferchance um drei Prozent. Nach einem kritischen Treffer wird der Bonus zurückgesetzt.

DER DEFENSIVE DÄMONENJÄGER

Mit dieser Skillung richten Sie hohen Schaden bei Ihren Gegnern an, ohne beim ersten Gegentreffer direkt das Zeitliche zu segnen.

EINFANGENDER SCHUSS Rune: Kolonne – **DER PFEIL DER PRIMÄRATTACKE** trifft bei gewählter Rune Kolonne bis zu vier Gegner und verlangsamt diese um 60 Prozent für zwei Sekunden.

ELEMENTARPFEIL Rune: Frostpfeil – **DIE SCHADENSFERTIGKEIT IHRER WAHL** besticht durch ein sehr gutes Verhältnis von Hasskosten und Schadenswert. Die Rune Frostpfeil sorgt dafür, dass getroffene Gegner verlangsamt werden.

1 **SCHATTENKRAFT** Rune: Schwermut – **DIESE FERTIGKEIT RETTET IHNEN DAS LEBEN,** wenn Sie es mit schadensreflektierenden Champions zu tun haben. Halten Sie das Talent nach Möglichkeit dauerhaft aktiv.

2 **SALTO** Rune: Flickflack – **SCHNELL MAL DIE KAMPFPOSITION WECHSELN** – das ermöglicht diese Fertigkeit. Die Rune Flickflack verringert die Disziplinkosten um 50 Prozent bei jeder zweiten Anwendung.

3 **VORBEREITUNG** Rune: Kampferprobt – **UM BEI LÄNGEREN KÄMPFEN** nicht Gefahr zu laufen, ohne Disziplin dazustehen, nutzen Sie diese Fertigkeit. Außerdem profitieren Sie dank der Rune Kampferprobt von einer Heilung in Höhe von 60 Prozent.

4 **GEFÄHRTE** Rune: Fledermausgefährte – **DER FLEDERMAUSGEFÄHRTE WIRKT** dem vorzeitigen Ausgehen der Hassressource entgegen. Zwar teilen Sie nicht mehr Schaden durch das Talent aus, da die Kämpfe mit der Skillung aber länger dauern, ist das Management von Hass der Dreh- und Angelpunkt Ihres Überlebens.

PASSIV

RUHIGE HAND – **BLEIBEN SIE STETS AUF ABSTAND** zum Gegner und Sie profitieren dank dieses Talents von einem gut spürbaren, 20-prozentigen Schadensbonus.

BOGENSCHIESSEN – **AUCH WENN ZWEIHANDARMBRÜSTE** nicht nach einem agilen Spielstil klingen, empfehlen wir Ihnen diese für den größten Schaden. Das passive Talent steigert deren kritischen Schaden um 50 Prozent.

AUSLESE – **UM AUS DER DEFENSIVEN SPIELWEISE** Vorteile für Ihre Offensive zu generieren, wählen Sie diese passive Fertigkeit. Damit sorgen Sie für mehr Schaden bei verlangsamten Zielen.

DER DÄMONENJÄGER IN EINER GRUPPE

Setzen Sie auf Schaden! Mit offensiven Fertigkeiten unterstützen Sie Ihre gesamte Gruppe ab einer kritischen Trefferchance von 40 optimal.

HUNGRIGER PFEIL Rune: Knochengeschosse – **AUS DEM EINZELNEN PFEIL** des Primärangriffs machen Sie mit der Rune Knochengeschosse einen Flächenangriff. Das erste Geschoss splittert bei einem kritischen Treffer und trifft mehrere Feinde.

SPLITTERPFEIL Rune: Splitterbombe – **DIE OFFENSIVFERTIGKEIT** richtet massiv Schaden bei Gegnerhorden an. Der Pfeil, den Sie abschießen, steigt nach oben in die Luft und lässt dann Bomben in einer geraden Linie niederregnen. Experimentieren Sie ein bisschen herum, bis Sie die optimale Entfernung zu den Gegnern herausgefunden haben.

1 **SCHATTENKRAFT** Rune: Schwermut – **FÜR EINE DAUER VON 3 SEKUNDEN** wird 20 Prozent des verursachten Schadens in Leben umgewandelt. Die Rune Schwermut sorgt für eine Reduktion von 65 Prozent auf den erlittenen Schaden.

2 **SALTO** Rune: Flickflack – **MIT DER JAGDFERTIGKEIT KOMMEN SIE** flink und agil an Gegnermassen vorbei oder weichen feindlichen Attacken aus. Eine schnell aufeinanderfolgende Nutzung des Talents kostet weniger Hass.

3 **VORBEREITUNG** Rune: Kampferprobt – **IHRE DISZIPLIN REGENERIEREN SIE** mit dieser Fertigkeit auf einen Schlag. Dadurch bleibt Ihr Dämonenjäger auch bei niedrigem Disziplinvorrat in Kämpfen handlungsfähig.

4 **GESCHÜTZTURM** Rune: Geschützturm des Wächters – **DER MECHANISCHE HELFER** richtet dank der Rune Geschützturm des Wächters nicht nur Schaden an, sondern reduziert auch den von der kompletten Gruppe erlittenen Schaden um 15 Prozent.

PASSIV

RUHIGE HAND – **BEI AUSREICHEND ENTFERNUNG ZUM GEGNER** profitieren Sie dank dieses Talents durch einen Schadensbonus von 20 Prozent. Halten Sie auch in hektischen Situationen Abstand zu Ihren Feinden.

BOGENSCHIESSEN – **VON EINEM UM 50 PROZENT ERHÖHTEN SCHADEN** bei kritischen Treffern profitiert Ihr Dämonenjäger bei Führen einer Zweihandarmbrust. Diese empfehlen wir Ihnen für maximalen Schaden.

GRENADIER – **DIE PASSIVE FÄHIGKEIT SENKT DIE KOSTEN** von Splitterpfeil auf 40 Punkte Hass und sorgt mit einer riesigen Granate für Schaden, selbst wenn Ihr Held sterben sollte.

Von: Simone Schreiber

In Diablo 3 stehen Sie nicht selbst am Amboss, sondern lassen sich bequem von den Handwerkern mit neuer Rüstung, Waffen und Edelsteinen versorgen.

DIABLO 3

Der große Handwerks-Guide

Selbst ist der Held? Von wegen! In **Diablo 3** werkeln Sie nicht selbst, sondern beauftragen NPCs mit der Herstellung von nützlichen Gegenständen. Diese Dienstleistungen kosten natürlich Gold. Da der portable Horadrim-Würfel in letzter Sekunde wieder verworfen wurde, können Sie Schmied und Juwelier allerdings nur in der jeweiligen Stadt nutzen. Dort stehen beide an ihren Ständen bereit – aber nur, nachdem Sie die jeweilige Quest im ersten und zweiten Akt abgeschlossen. Dafür profitiert anschließend jeder Ihrer Charaktere von den Handwerkern, unabhängig von seiner Stufe und seinem Fortschritt im Spiel. Damit Schmied Haedrig und Juwelier Shen nicht nur untätig herumstehen, zeigen wir Ihnen, wie Sie die Fähigkeiten Ihrer Handwerker am besten einsetzen und bei welchen Gegenständen sich die Herstellung wirklich lohnt.

Der Schmied

Der spieleigene Schmied Haedrig Eamon steht Ihren Charakteren bereits nach der Quest „Eine zerbrochene Krone" im ersten Akt zur Verfügung. Seine Fähigkeiten reichen von der Herstellung neuer Rüstung und Waffen bis hin zur Zerlegung von Gegenständen, um daraus Handwerksmaterial zu gewinnen. Seinen Laden finden Sie stets in der Stadt des jeweiligen Aktes.

WAFFEN UND RÜSTUNG SCHMIEDEN LASSEN

Im Berufsinterface sehen Sie auf einen Blick sämtliche Waffen und Rüstungen, die Haedrig aktuell für Ihre Charaktere herstellen kann. Damit er sich an die Arbeit macht, müssen Sie anfangs nur ein paar Goldmünzen springen lassen; je erfahrener er wird – und je hochwertiger die Ausrüstung –, desto tiefer müssen Sie in die Tasche greifen und zusätzlich zu Kleingold auch Handwerksmaterial oder Pläne bereitstellen.

Dafür ist im großen Arsenal des Schmieds auch für jeden Charakter etwas dabei: Äxte, Daibos, Mojos, Streitkolben sowie Rüstung und Schilde für jedes Abenteuer. Klingt nach einer guten Möglichkeit, um schnell an hochwertige Ausrüstung zu kommen? Nur bedingt. Denn der Haken an der Sache ist, dass Sie vor dem Herstellen lediglich den Schaden bzw. Rüstungswert des Gegenstands sehen können, weitere Werte aber zufällig verteilt werden. Im schlimmsten Fall stellen Sie so eine kostspielige Waffe her, deren Werte überhaupt nicht für Sie geeignet sind. Im Auktionshaus lassen sich die hergestellten Gegenstände ebenfalls nur sporadisch verkaufen, weswegen wir die Herstellung von Waffen und Rüstung nur für Ihre Zweitcharaktere während der Levelphase empfehlen.

GEGENSTÄNDE WIEDERVERWERTEN

Mindestens genauso interessant wie die Herstellung von Ausrüstung ist die Fähigkeit des Schmieds, Gegenstände zu zerlegen, um daraus unterschiedliches Handwerksmaterial zu gewinnen. Das funktioniert allerdings nur mit Waffen und Rüstung der Qualität magisch (blau), selten (gelb) oder legendär (orange) sowie Setteilen. Der wiederverwertete Gegenstand wird dabei zerstört. Die so gewonnenen Materialien benutzt Schmied Haedrig wiederum zum Herstellen neuer Waffen und Rüstung.

Nicht mehr benötigte Gegenstände sollten Sie allerdings nicht der Reihe nach wiederverwerten lassen. Zum einen sind die Ausrüstungsteile, die der Schmied damit herstellen kann, nicht immer so gut, wie sie aussehen (siehe erster Abschnitt), zum anderen lassen sich die Handwerksmaterialien erst ab der Schwierigkeitsstufe Inferno zu einem lohnenden Preis im Auktionshaus verkaufen. Verkaufen Sie ungewollte Ausrüstung niedriger Schwierigkeitsgrade daher lieber an den Händler.

SCHMIEDE LERNEN NIE AUS ...

Ihr Schmied verfügt nur über eine bestimmte Anzahl herstellbarer Gegenstände; damit sich sein Arsenal erweitert, müssen Sie Geld in seine Ausbildung investieren – und das nicht zu knapp. Bis er die letzte der zehn Ausbildungsstufen erklimmt, geben Sie allein 177.000 Gold aus. Hinzu kommen insgesamt 12 Seiten eines Schmiedelehrwerks und 23 Folianten der Geheimnisse; die Seiten sammeln Sie ab der Schwierigkeit Hölle, für die Folianten müssen Sie sich hingegen ins Inferno wagen.

Es gibt auch eine gute Nachricht: Ist er erst einmal ausgebildet, profitieren all Ihre Cha-

ALLE HANDWERKSMATERIALIEN AUF EINEN BLICK

Welches Handwerksmaterial bei der Zerlegung herauskommt, hängt von der Qualität des Gegenstands und dem Schwierigkeitsgrad ab, in dem er gefunden wurde.

Handwerksmaterial	Schwierigkeit	Gewonnen aus
Feine Essenz	Normal	Magischen Waffen und Rüstungsteilen (blau)
Zahn eines Gefallenen	Normal	Seltenen Waffen und Rüstungsteilen (gelb)
Schimmernde Essenz	Alptraum	Magischen Waffen und Rüstungsteilen (blau)
Echsenaugen	Alptraum	Seltenen Waffen und Rüstungsteilen (gelb)
Trachtende Essenz	Hölle	Magischen Waffen und Rüstungsteilen (blau)
Verkrustete Hufe	Hölle	Seltenen Waffen und Rüstungsteilen (gelb)
Exquisite Essenz	Inferno	Magischen Waffen und Rüstungsteilen (blau)
Schillernde Träne	Inferno	Seltenen Waffen und Rüstungsteilen (gelb)
Feuriger Schwefel	Inferno	Legendäre Waffen und Rüstungsteilen (orange)

raktere von den verbesserten Fähigkeiten des Schmieds. Wägen Sie dennoch genau ab, ob Sie den Schmied überhaupt nutzen wollen, bevor Sie ihn weiter ausbilden. Die unten abgedruckten Tabellen zeigen Ihnen alle Waffen und Rüstungsgegenstände, die Ihr Schmied je nach Ausbildungsstufe herstellen kann:

Abgesehen davon gibt es noch eine Reihe weiterer Gegenstände, deren Herstellung Ihr Schmied durch Rezepte erlernen kann. Diese sind selbstverständlich hochwertiger, jedoch sind die Rezepte nur schwer zu finden (siehe nächster Abschnitt).

KEINEN PLAN?

Die Herstellung der besten Gegenstände lernt Ihr Schmied nicht in der Ausbildung, sondern durch seltene und legendäre Schmiedepläne. Diese erhalten Sie nur sehr selten ab dem Schwierigkeitsgrad Hölle – deshalb ist das Auktionshaus Ihre erste Anlaufstelle für die begehrten Rezepte. Besonders gefragt sind Pläne, die die Herstellung von Gegenständen mit sechs statt vier zusätzlichen Eigenschaften ermöglichen.

Sollten Sie das Glück haben, eines der Rezepte zu finden, wägen Sie jedoch gründlich ab, ob Sie den Plan für Ihren Schmied benutzen wollen oder die Vorlage lieber für bare Münze im Auktionshaus verkaufen. Mit den herstellbaren Gegenständen zu spekulieren ergibt nämlich nur Sinn, wenn Sie über genügend Goldreserven verfügen – ansonsten ist das Glücksspiel mit den zufälligen Werten zu riskant.

ALLE RÜSTUNGEN DES SCHMIEDS

Armschienen	Rüstung	Zufällige Eigenschaften	Benötigte Stufe	Quelle
Lederarmschienen des Lehrlings	16	2	8	Schmied Stufe 1
Kettenbänder des Meisters	50	3	29	Schmied Stufe 4
Prachtvolle Armwickel	137	5	54	Schmied Stufe 7
Prächtige Armbinden	150	2	57	Schmied Stufe 8
Erhabene Armplatten	200	4	60	Schmied Stufe 10
Beinschutz	**Rüstung**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Fellhose des Lehrlings	33	3	9	Schmied Stufe 1
Plattenhose des Adepten	78	4	25	Schmied Stufe 3
Beinwickel des Großmeisters	102	2	31	Schmied Stufe 5
Glorreiche Kettengamaschen	132	4	41	Schmied Stufe 6
Erhabene Regententassetten	360	4	60	Schmied Stufe 10
Brustschutz	**Rüstung**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Lederwams des Lehrlings	18	2	4	Schmied Stufe 1
Schienenkürass des Adepten	69	2	22	Schmied Stufe 3
Plattenharnisch des Meisters	87	3	28	Schmied Stufe 4
Verzierte Jacke des Großmeisters	138	5	37	Schmied Stufe 5
Prachtvolle Balorrüstung	247	5	54	Schmied Stufe 7
Ruhmreiche Verdammnisrüstung	322	4	60	Schmied Stufe 9
Gürtel	**Rüstung**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Ledergürtel des Lehrlings	24	3	10	Schmied Stufe 1
Kettengürtel des Adepten	54	4	28	Schmied Stufe 3
Glorreiche Koppel	128	5	46	Schmied Stufe 6
Prachtvoller Breitgurt	150	4	51	Schmied Stufe 7
Ruhmreicher Gürtel	215	3	60	Schmied Stufe 9
Erhabener Himmelsgürtel	240	4	60	Schmied Stufe 10
Handschuhe	**Rüstung**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Fellhandschuhe des Lehrlings	28	3	10	Schmied Stufe 1
Panzerhandschuhe des Adepten	56	2	23	Schmied Stufe 3
Verzierte Handschuhe des Großmeisters	107	3	37	Schmied Stufe 5
Prachtvolle Knochenzwirnpanzerhandschuhe	175	2	51	Schmied Stufe 7
Prächtige Eisenfäustlinge	210	3	57	Schmied Stufe 8
Erhabene Regentenstulpen	280	4	60	Schmied Stufe 10
Kopfschutz	**Rüstung**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Haube des Lehrlings	36	2	10	Schmied Stufe 1
Kriegshaube des Gesellen	54	4	17	Schmied Stufe 2
Krone des Großmeisters	114	3	33	Schmied Stufe 5
Glorreiches Kaskett	186	4	45	Schmied Stufe 6
Prachtvolle Hundsgugel	247	4	54	Schmied Stufe 7
Prächtiger Stechhelm	270	2	57	Schmied Stufe 8
Ruhmreiche Höllenmaske	322	4	60	Schmied Stufe 9

Schild	Rüstung	Zufällige Eigenschaften	Benötigte Stufe	Quelle
Dreiecksschild des Lehrlings	88	3	9	Schmied Stufe 1
Prunkschild des Adepten	200	3	24	Schmied Stufe 3
Pelte des Großmeisters	256	2	30	Schmied Stufe 5
Glorreicher Eisenholzschild	448	4	42	Schmied Stufe 6
Prächtiger Verteidiger	740	5	58	Schmied Stufe 8
Ruhmreiche Aegis	860	4	60	Schmied Stufe 9
Schulterschutz	**Rüstung**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Ledermantel des Lehrlings	34	3	11	Schmied Stufe 1
Schulterschützer des Gesellen	48	2	17	Schmied Stufe 2
Schulterplatten des Meisters	80	4	29	Schmied Stufe 4
Glorreiche Schulterpanzer	144	3	41	Schmied Stufe 6
Prächtiges Spalier	240	4	57	Schmied Stufe 8
Stiefel	**Rüstung**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Stiefel des Lehrlings	16	2	5	Schmied Stufe 1
Kettenstiefel des Gesellen	44	2	18	Schmied Stufe 2
Beinschienen des Meisters	67	2	28	Schmied Stufe 4
Soldatenstiefel des Großmeisters	107	4	37	Schmied Stufe 5
Glorreiche Treter	130	2	42	Schmied Stufe 6
Prachtvolle Schlachtbeinschienen	175	3	51	Schmied Stufe 7
Prächtige Kriegsherrnstiefel	221	5	59	Schmied Stufe 8
Ruhmreiche Verdammnistreter	250	2	60	Schmied Stufe 9
Erhabene Regentenbeinschienen	280	4	60	Schmied Stufe 10

ALLE WAFFEN DES SCHMIEDS

Armbrust	Schaden pro Sekunde	Zufällige Eigenschaften	Benötigte Stufe	Quelle
Leichte Armbrust des Lehrlings	9,4	2	4	Schmied Stufe 1
Axt	Schaden pro Sekunde	Zufällige Eigenschaften	Benötigte Stufe	Quelle
Breitaxt des Lehrlings	7,1	2	4	Schmied Stufe 1
Schwere Axt des Gesellen	17,5	3	15	Schmied Stufe 2
Soldatenaxt des Meisters	31,2	2	27	Schmied Stufe 4
Ono des Großmeisters	46,1	4	35	Schmied Stufe 5
Bogen	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Jagdbogen des Adepten	34,3	2	25	Schmied Stufe 3
Belagerungsbogen des Großmeisters	44,1	4	31	Schmied Stufe 2
Prachtvoller Higoyumi	140,7	4	51	Schmied Stufe 7
Ruhmreicher Scharfschützenbogen	276,1	3	60	Schmied Stufe 9
Daibo (Mönch)	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Spaten des Gesellen	21,5	2	15	Schmied Stufe 2
Taiji des Meisters	41,8	3	29	Schmied Stufe 4
Prachtvoller Lathi	176,6	4	51	Schmied Stufe 7
Ruhmreicher Gurustab	374,6	3	60	Schmied Stufe 9
Dolch	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Stilett des Adepten	27	3	24	Schmied Stufe 3
Gezackter Dolch des Großmeisters	38,2	2	33	Schmied Stufe 5
Glorreicher Skramasax	66,0	4	45	Schmied Stufe 6
Prächtiger Skain	129	4	58	Schmied Stufe 8
Faustwaffe (Mönch)	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Shuko des Adepten	29,4	2	26	Schmied Stufe 3
Schlagring des Großmeisters	46,2	5	36	Schmied Stufe 5
Prächtiger Dämonenzahn	156,8	4	59	Schmied Stufe 8

Handarmbrust (Dämonenjäger)	Schaden pro Sekunde	Zufällige Eigenschaften	Benötigte Stufe	Quelle
Schleuder des Gesellen	20,8	3	14	Schmied Stufe 2
Schwere Pflockschleuder des Mesiter	32,8	3	26	Schmied Stufe 4
Glorreicher Balläster	65,6	4	41	Schmied Stufe 6
Prächtiger Klingenspucker	154,4	3	57	Schmied Stufe 8
Köcher (Dämonenjäger)	**Bonus**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Lederköcher des Gesellen	+10 % Angriffsgeschwindigkeit	3	15	Schmied Stufe 2
Assassinenköcher des Meisters	+10 % Angriffsgeschwindigkeit	3	26	Schmied Stufe 4
Schwerer Köcher des Großmeisters	+11 % Angriffsgeschwindigkeit	3	31	Schmied Stufe 5
Prachtvoller Falkenaugenköcher	+12 % Angriffsgeschwindigkeit	5	55	Schmied Stufe 7
Ruhmreicher Runenköcher	+14 % Angriffsgeschwindigkeit	3	60	Schmied Stufe 9
Mojo (Hexendoktor)	**Schadensbonus**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Viper des Adepten	3-5	3	27	Schmied Stufe 3
Glorreiche Tzantza	8-10	3	39	Schmied Stufe 6
Prächtiger Weidenmann	21-79	3	55	Schmied Stufe 8
Mächtige Waffe (Barbar)	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Beißaxt des Gesellen	21,4	2	19	Schmied Stufe 2
Ruhmreiches Hackschwert	206,7	3	60	Schmied Stufe 9
Mächtige Zweihandwaffe (Barbar)	Schaden pro Sekunde	Zufällige Eigenschaften	Benötigte Stufe	Quelle
Prächtiger Zerquetscher	248,5	4	55	Schmied Stufe 8
Quelle (Zauberer)	Schadensbonus	Zufällige Eigenschaften	Benötigte Stufe	Quelle
Rauchkugeln des Gesellen	5-6	3	19	Schmied Stufe 2
Glorreiches teuflisches Folio	8-10	2	39	Schmied Stufe 6
Ruhmreiche Schwebesteine	38-215	2	60	Schmied Stufe 9
Schwert	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Bastardschwert des Meisters	32,2	4	29	Schmied Stufe 4
Glorreiches Plündererschwert	81,2	4	47	Schmied Stufe 6
Prächtiges verstärktes Schwert	123,2	2	54	Schmied Stufe 8
Stab	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Kriegsstab des Meisters	40,5	5	28	Schmied Stufe 4
Streitkolben	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Hammer des Adepten	28,2	3	27	Schmied Stufe 3
Prügel des Großmeisters	43,8	2	33	Schmied Stufe 5
Zauberstab (Zauberer)	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Schwacher Zauberstab des Lehrlings	9,8	2	6	Schmied Stufe 1
Stahlzauberstab des Gesellen	17,5	2	15	Schmied Stufe 2
Beschwörerzauberstab des Adepten	25,2	3	23	Schmied Stufe 3
Schreckenszauberstab des Meisters	29,4	4	27	Schmied Stufe 4
Prachtvoller großer Zauberstab	115,5	4	53	Schmied Stufe 7
Ruhmreicher Erzmagierzauberstab	177,1	3	60	Schmied Stufe 9
Zeremonienmesser (Hexendoktor)	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Zackenklinge des Gesellen	21	3	17	Schmied Stufe 2
Prachtvolle Obsidianklinge	137,2	4	55	Schmied Stufe 7
Zweihandaxt	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Großaxt des Meisters	42,5	2	29	Schmied Stufe 4
Zweihandschwert	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Flamberge des Lehrlings	16	2	10	Schmied Stufe 1
Scharfrichterschwert des Gesellen	28,1	3	21	Schmied Stufe 2
Glorreiche Nagamaki	106,2	4	45	Schmied Stufe 6
Zweihandstreitkolben	**Schaden pro Sekunde**	**Zufällige Eigenschaften**	**Benötigte Stufe**	**Quelle**
Malmer des Adepten	31,5	2	23	Schmied Stufe 3
Prachtvoller Abreißer	196,6	3	51	Schmied Stufe 7
Ruhmreicher Kriegsmalmer	437,8	3	60	Schmied Stufe 9

Der Juwelier

Edelsteine gehören zu **Diablo** wie Dämonen und Kuhlevel. Die glitzerndn Klunker verstärken Ihre Ausrüstung mit bestimmten Werten und ermöglichen außerdem eine Personalisierung. Wir verraten Ihnen alles, was Sie über Juwelen wissen müssen und stellen den Juwelier näher vor.


Der Habgierige Shen stößt in der Wüstenstadt Caldeum zu Ihnen.

Edelsteine in allen Formen und Farben finden Sie ab dem zweiten Akt – zur gleichen Zeit tauchen auch die ersten Ausrüstungsgegenstände mit passenden Sockelplätzen auf. Um einen Edelstein zu sockeln, müssen Sie diesen nur auf den entsprechenden Ausrüstungsgegenstand mit Sockelplatz ziehen. Welcher Wert der Rüstung oder Waffe hinzugefügt wird, hängt von der Farbe des Edelsteins und dem Ausrüstungsplatz ab. Ein Rubin erhöht in einer Waffe beispielsweise den verursachten Schaden, in einem Kopfteil die erhaltene Erfahrung und in allen anderen Gegenständen die Stärke. Je besser die Stufe des Edelsteins, desto höher fällt logischerweise der Bonus aus. In der Tabelle auf der folgenden Seite haben wir für Sie alle Edelsteine mitsamt ihren Werten aufgelistet und verraten Ihnen zusätzlich, wo Sie diese bekommen.

WAS KANN DER JUWELIER?

Wenn Edelsteine einfach auf der Straße liegen, wozu brauchen Sie dann noch einen Juwelier? Der Habgierige Shen zieht Ihnen nicht einfach das Geld aus der Tasche, sondern erfüllt tatsächlich einen Zweck. Juwelen erbeuten Sie nämlich nur bis zur Qualitätsstufe „makellos quadratisch" von Gegnern; hochwertigere Edelsteine müssen Sie vom Juwelier schleifen lassen. Dieser stößt erst im zweiten Akt nach der Quest „Blut und Sand" zu Ihrem Gefolge und steht danach in jeder Stadt mit seinen Diensten bereit. Gegen etwas Kleingold schleift er bereits vorhandene Edelsteine zu hochwertigeren Klunkern. Dafür müssen Sie ihm immer zwei (auf höheren Stufen sogar drei) Edelsteine vorlegen, damit er sie zu einem Edelstein der nächsthöheren Stufe schleift; auf hohen Stufen benötigt er zusätzlich noch Seiten eines Juwelenschmiedelehrwerks, Folianten der Juwelierskunst oder gar Folianten der Geheimnisse. Eine Stufe überspringen können Sie dabei nicht.

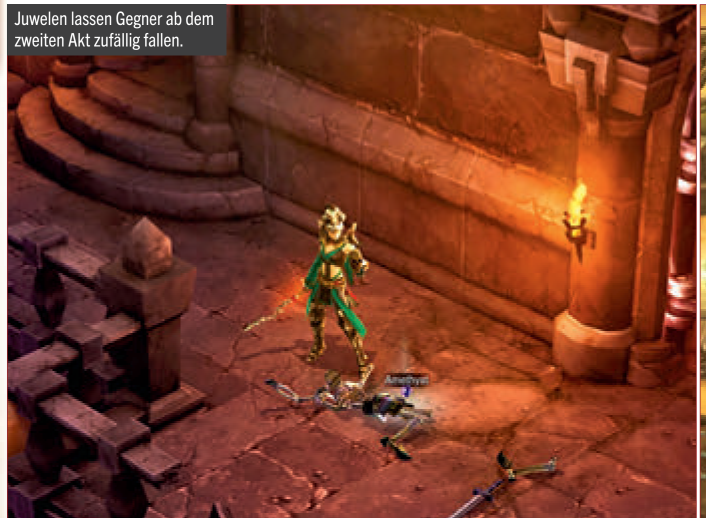
Um Ihre Ausrüstung mit glänzenden sternförmigen Juwelen zu bespicken, müssen Sie aber nicht zwangsläufig auf den Habgierigen Shen zurückgreifen – zumal sich seine Preise für die wertvollen Klunker wirklich gewaschen haben. Um einiges günstiger erhalten Sie die Edelsteine im spieleigenen Auktionshaus. Investieren Sie also lieber in das fertige Produkt, als sich von Shen übers Ohr hauen zu lassen.

AUCH JUWELIERE LERNEN NIE AUS ...

Damit Shen mehr als nur fehlerhafte und normale Juwelen herstellt, müssen Sie ihn genau wie Ihren Schmied weiter ausbilden. Jede der zehn Stufen schröpft dabei Ihren Geldbeutel, zumal Sie Shen neben Münzen auch Seiten eines Juwelenschmiedelehrwerks, Folianten der Juwelierskunst oder gar Folianten der Geheimnisse bringen müssen. Bis er seine maximale Kunstfertigkeit erreicht hat, geben Sie allein 140.000 Gold aus – die Kosten für die 20 Seiten der Juwelierskunst, 20 Folianten der Juwelierskunst und 40 Folianten der Geheimnisse sind dabei noch nicht eingerechnet. In der Regel sind Sie also besser dran, wenn Sie sich die gewünschten Edelsteine einfach im Auktionshaus kaufen.

DAZU BRAUCHE ICH EINE VORLAGE ...

Als ob die Ausbildung nicht schon teuer genug wäre, lernt der Juwelier die letzten drei Stufen der Edelsteine nur durch Juweliersvorlagen. Diese erhalten Sie frühestens auf dem Schwierigkeitsgrad Hölle und Sie sollten sich auch hier gründlich überlegen, ob Sie sie nicht lieber für bare Münze verkaufen wollen, statt Shen die Herstellung beizubringen. Einige Rezepte lassen sich je nach Nachfrage für mehrere Millionen Gold verkaufen – ein nicht zu unterschätzender Preis. ❑


Juwelen lassen Gegner ab dem zweiten Akt zufällig fallen.


Damit Ihr Juwelier sich verbessert, müssen Sie ihn weiter ausbilden.

ALLE JUWELEN AUF EINEN BLICK

Edelstein	Bonus in einer Waffe	Bonus im Kopfteil	Sonstiger Bonus	Quelle
Lädierter Amethyst	+2 Leben pro Treffer	+5 % Leben	+6 Vitalität	Schwierigkeit: Normal
Fehlerhafter Amethyst	+3 Leben pro Treffer	+6 % Leben	+10 Vitalität	Schwierigkeit: Normal
Amethyst	+6 Leben pro Treffer	+7 % Leben	+14 Vitalität	Schwierigkeit: Normal
Makelloser Amethyst	+10 Leben pro Treffer	+8 % Leben	+18 Vitalität	Schwierigkeit: Alptraum
Perfekter Amethyst	+15 Leben pro Treffer	+9 % Leben	+22 Vitalität	Schwierigkeit: Alptraum
Glänzender Amethyst	+25 Leben pro Treffer	+10 % Leben	+26 Vitalität	Schwierigkeit: Alptraum
Quadratischer Amethyst	+35 Leben pro Treffer	+11 % Leben	+30 Vitalität	Schwierigkeit: Hölle
Makelloser quadratischer Amethyst	+65 Leben pro Treffer	+12 % Leben	+34 Vitalität	Schwierigkeit: Hölle
Perfekter quadratischer Amethyst	+105 Leben pro Treffer	+13 % Leben	+38 Vitalität	Juwelier
Glänzender quadratischer Amethyst	+190 Leben pro Treffer	+14 % Leben	+42 Vitalität	Juwelier
Sternförmiger Amethyst	+300 Leben pro Treffer	+15 % Leben	+46 Vitalität	Juwelier
Makelloser sternförmiger Amethyst	+400 Leben pro Treffer	+16 % Leben	+50 Vitalität	Juweliersvorlage
Perfekter sternförmiger Amethyst	+500 Leben pro Treffer	+17 % Leben	+54 Vitalität	Juweliersvorlage
Glänzender sternförmiger Amethyst	+600 Leben pro Treffer	+18 % Leben	+58 Vitalität	Juweliersvorlage
Lädierter Rubin	+2-4 Schaden	+5 % Bonuserfahrung	+6 Stärke	Schwierigkeit: Normal
Fehlerhafter Rubin	+4-8 Schaden	+6 % Bonuserfahrung	+10 Stärke	Schwierigkeit: Normal
Rubin	+8-16 Schaden	+9 % Bonuserfahrung	+14 Stärke	Schwierigkeit: Normal
Makelloser Rubin	+10-20 Schaden	+11 % Bonuserfahrung	+18 Stärke	Schwierigkeit: Alptraum
Perfekter Rubin	+11-22 Schaden	+13 % Bonuserfahrung	+22 Stärke	Schwierigkeit: Alptraum
Glänzender Rubin	+12-24 Schaden	+15 % Bonuserfahrung	+26 Stärke	Schwierigkeit: Alptraum
Quadratischer Rubin	+13-26 Schaden	+17 % Bonuserfahrung	+30 Stärke	Schwierigkeit: Hölle
Makelloser quadratischer Rubin	+14-28 Schaden	+19 % Bonuserfahrung	+34 Stärke	Schwierigkeit: Hölle
Perfekter quadratischer Rubin	+15-30 Schaden	+21 % Bonuserfahrung	+38 Stärke	Juwelier
Glänzender quadratischer Rubin	+16-32 Schaden	+23 % Bonuserfahrung	+42 Stärke	Juwelier
Sternförmiger Rubin	+17-34 Schaden	+25 % Bonuserfahrung	+46 Stärke	Juwelier
Makelloser sternförmiger Rubin	+18-36 Schaden	+27 % Bonuserfahrung	+50 Stärke	Juweliersvorlage
Perfekter sternförmiger Rubin	+19-38 Schaden	+29 % Bonuserfahrung	+54 Stärke	Juweliersvorlage
Glänzender sternförmiger Rubin	+20-40 Schaden	+31 % Bonuserfahrung	+58 Stärke	Juweliersvorlage
Lädierter Smaragd	+10 % kritischer Schaden	+5 % Goldfundbonus	+6 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Normal
Fehlerhafter Smaragd	+15 % kritischer Schaden	+7 % Goldfundbonus	+10 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Normal
Smaragd	+20 % kritischer Schaden	+9 % Goldfundbonus	+14 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Normal
Makelloser Smaragd	+25 % kritischer Schaden	+11% Goldfundbonus	+18 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Alptraum
Perfekter Smaragd	+30 % kritischer Schaden	+13 % Goldfundbonus	+22 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Alptraum
Glänzender Smaragd	+35 % kritischer Schaden	+15 % Goldfundbonus	+26 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Alptraum
Quadratischer Smaragd	+40 % kritischer Schaden	+17 % Goldfundbonus	+30 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Hölle
Makelloser quadratischer Smaragd	+45 % kritischer Schaden	+19 % Goldfundbonus	+34 Geschicklichkeit	Schwierigkeit: Hölle
Perfekter quadratischer Smaragd	+50 % kritischer Schaden	+21% Goldfundbonus	+38 Geschicklichkeit	Juwelier
Glänzender quadratischer Smaragd	+60 % kritischer Schaden	+23 % Goldfundbonus	+42 Geschicklichkeit	Juwelier
Sternförmiger Smaragd	+70 % kritischer Schaden	+25 % Goldfundbonus	+46 Geschicklichkeit	Juwelier
Makelloser sternförmiger Smaragd	+80 % kritischer Schaden	+27 % Goldfundbonus	+50 Geschicklichkeit	Juweliersvorlage
Perfekter sternförmiger Smaragd	+90 % kritischer Schaden	+29 % Goldfundbonus	+54 Geschicklichkeit	Juweliersvorlage
Glänzender sternförmiger Smaragd	+100 % kritischer Schaden	+31 % Goldfundbonus	+58 Geschicklichkeit	Juweliersvorlage
Lädierter Topas	2 Schaden pro Treffer für Angreifer	+5 % Magiefundbonus	+6 Intelligenz	Schwierigkeit: Normal
Fehlerhafter Topas	3 Schaden pro Treffer für Angreifer	+7 % Magiefundbonus	+10 Intelligenz	Schwierigkeit: Normal
Topas	6 Schaden pro Treffer für Angreifer	+9 % Magiefundbonus	+14 Intelligenz	Schwierigkeit: Normal
Makelloser Topas	10 Schaden pro Treffer für Angreifer	+11 % Magiefundbonus	+18 Intelligenz	Schwierigkeit: Alptraum
Perfekter Topas	15 Schaden pro Treffer für Angreifer	+13 % Magiefundbonus	+22 Intelligenz	Schwierigkeit: Alptraum
Glänzender Topas	30 Schaden pro Treffer für Angreifer	+15 % Magiefundbonus	+26 Intelligenz	Schwierigkeit: Alptraum
Quadratischer Topas	50 Schaden pro Treffer für Angreifer	+17 % Magiefundbonus	+30 Intelligenz	Schwierigkeit: Hölle
Makelloser quadratischer Topas	100 Schaden pro Treffer für Angreifer	+19 % Magiefundbonus	+34 Intelligenz	Schwierigkeit: Hölle
Perfekter quadratischer Topas	200 Schaden pro Treffer für Angreifer	+21 % Magiefundbonus	+38 Intelligenz	Juwelier
Glänzender quadratischer Topas	350 Schaden pro Treffer für Angreifer	+23 % Magiefundbonus	+42 Intelligenz	Juwelier
Sternförmiger Topas	600 Schaden pro Treffer für Angreifer	+25 % Magiefundbonus	+46 Intelligenz	Juwelier
Makelloser sternförmiger Topas	900 Schaden pro Treffer für Angreifer	+27 % Magiefundbonus	+50 Intelligenz	Juweliersvorlage
Perfekter sternförmiger Topas	1250 Schaden pro Treffer für Angreifer	+29 % Magiefundbonus	+54 Intelligenz	Juweliersvorlage
Glänzender sternförmiger Topas	1800 Schaden pro Treffer für Angreifer	+31 % Magiefundbonus	+58 Intelligenz	Juweliersvorlage

DIABLO 3

Von: Maria Beyer

Klassen-Sets

Mit zueinander passenden Klamotten holen Sie noch mehr aus Ihrem Helden heraus!

In **Diablo 3** gibt es mächtige Rüstungs-Sets, die einen starken Bonus auf wichtige Attribute gewähren, wenn Sie mehrere dieser Teile Ihr Eigen nennen. Allerdings sind Set-Gegenstände selten und lassen sich nicht gezielt farmen – es gibt keinen Boss, der immer einen der gesuchten Gegenstände verliert. Durch den Loot-Pool in **Diablo 3** können alle Items bei jedem Monster in Sanktuario gefunden werden. Entweder Sie setzen voll auf einen hohen Magiefundbonus (und jede Menge Glück!) und investieren sehr viel Zeit oder statten dem Gold- oder Echtgeld-Auktionshaus einen Besuch ab.

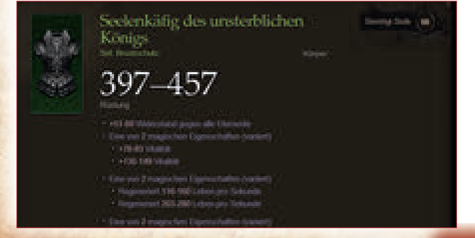
Jede Klasse in **Diablo 3** verfügt über zwei klassenspezifische Sets. Bei allen Klassen sind das ein zweiteiliges Waffen-Set und ein mehrteiliges Rüstungs-Set. Allerdings schwankt die Qualität der Set-Gegenstände durch zufallsgenerierte Attribute stark. Das bedeutet auch, dass es zumeist seltene (gelbfarbene) Waffen gibt, die deutlich mehr Schaden als Waffen von Sets verursachen. Daher ist es effektiver, eine Nicht-Set-Waffe mit den Rüstungsteilen eines Sets und deren Boni zu nutzen. Achten Sie beim Kauf immer auf Ihr Hauptattribut, dieses hat absoluten Vorrang. Vergleichen Sie Preise, Schadenswerte und Widerstände im Auktionshaus sorgfältig, dann machen Sie mit etwas Glück ein Schnäppchen. Bei welchen Set-Teilen der Stufe 60 sich ein Zugreifen lohnt und welche klassenspezifischen Sets es in **Diablo 3** gibt, erfahren Sie in der folgenden Übersicht.

BARBAR:

Der Barbar setzt im Inferno-Modus auf eine hohe Rüstung, Widerstand gegen alle Elemente, Stärke und Vitalität. Deswegen ist das Set „Unsterblicher König" für Spieler eines Barbaren empfehlenswert:

UNSTERBLICHER-KÖNIG-SET-TEILE:

1. Schmiede des unsterblichen Königs (Hände)
2. Seelenkäfig des unsterblichen Königs (Brustrüstung)
3. Steintrümmerer des unsterblichen Königs (Zweihandwaffe)
4. Säule des unsterblichen Königs (Füße)
5. Trupp des unsterblichen Königs (Gürtel)
6. Wille des unsterblichen Königs (Kopf)

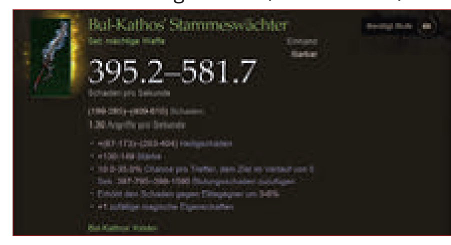


Das Set „Unsterblicher König" entfaltet zwar seine volle Wirkung erst, wenn Sie fünf Teile angelegen, den nützlichsten Bonus erhalten Sie allerdings schon bei zwei angelegten Set-Gegenständen. 60 Punkte Widerstand gegen alle Element sind ein starker Bonus, wenn Sie mit Ihrem Barbaren im Inferno-Modus unterwegs sind. Spielen Sie mit dem Gedanken, das Set zu erwerben, dann achten Sie beim Kauf darauf, dass neben einem Sockel, ein hoher Wert an Vitalität vorhanden ist. Der Seelenkäfig und der Trupp des unsterblichen Königs spendieren Ihrem Helden zusätzlich Widerstand gegen alle Elemente und Rüstung. Haben Sie es nur auf den Zweier-Bonus des Sets abgesehen, dann greifen Sie zu Brust-Teil und Gürtel des Sets. Die Waffe ignorieren Sie, denn im Inferno-Modus spielen Sie als Barbar mit Einhandwaffe und Schild.

Das Waffen-Set des Barbaren ist Bul-Kathos Kinder und besteht aus zwei martialischen Einhandwaffen. Aufgrund des geringen Schadens ist dieses Set aber kaum zu gebrauchen.

BUL-KATHOS-KINDER-SET-TEILE

1. Bul-Kathos Stammeswächter(Einhandwaffe)
2. Bul Kathos heilige Pflicht (Einhandwaffe)



HEXENDOKTOR

Das Hauptattribut des Hexendoktors ist Intelligenz. Allerdings dürfen Sie auf dem Inferno-Schwierigkeitsgrad auch die Widerstände und die Rüstung nicht vernachlässigen. Ein Set für den Buschmann, mit dem Sie alles unter einen Hut bekommen, ist „Zunimassas Geist".

ZUNIMASSAS-GEIST-SET-TEILE:

1. Zunimassas Einstimmung (Kopf)
2. Zunimassas Gefäß (Brustrüstung)
3. Zunimassas Reise (Füße)
4. Zunimassas Seuche (Ring)
5. Zunimassas Wildheit (Nebenhand Mojo)

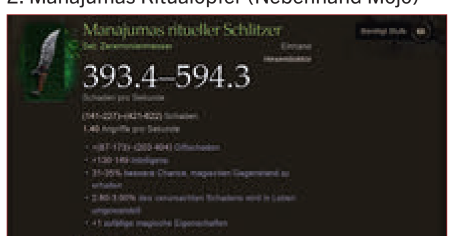


Bei zwei getragenen Teilen diese Sets erhalten Sie ein sattes Plus von 130 Intelligenz, bei dreien bekommen Sie zusätzlich 55 Widerstand gegen alle Elemente. Die drei stärksten Teile des Sets sind: Zunimassas Gefäß, Zunimassas Seuche und Zunimassas Wildheit. Mit dieser Combo schrauben Sie nicht nur den Widerstand gegen alle Elemente in die Höhe, sondern pushen Ihren Schadensausstoß durch einen erhöhten Schaden von Giftpfeil um 5 bis 11 Prozent. Achten Sie beim Kauf auf vorhandene Sockel und einen hohen Intelligenzwert, um Ihren Schadensaustoß nochmals zu verbessern.

Kombinieren Sie Zunimassas Geist für ein weiteres Intelligenz-Plus mit dem zweiteiligen Waffen- und Nebenhand-Set Manajumas Ritual.

MANAJUMAS-RITUAL-SET-TEILE

1. Manajumas ritueller Schlitzer (Einhandwaffe)
2. Manajumas Ritualopfer (Nebenhand Mojo)



Die Kombi von Waffe und Mojo spendiert Ihnen zusätzlich 130 Intelligenz. Allerdings ist die Zusammenstellung von Zunimassas Rache und Manajumas Ritual nur sinnvoll, wenn Sie noch nicht über eine Einhandwaffe verfügen, die mehr als 900 Schaden pro Sekunde verursacht. Andernfalls ist der Schadensverlust zu hoch.

ZAUBERER

Für den Zauberer gibt es in **Diablo 3** gleich zwei empfehlenswerte Sets, die Sie am besten in Kombination anlegen, um den bestmöglichen Widerstand gegen alle Elemente zu erhalten und gleichzeitig Ihren Schadensausstoß zu erhöhen.

TAL-RASHAS-BINDUNGEN-SET-TEILE:

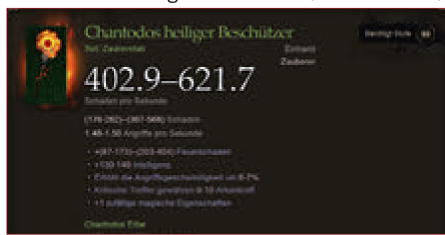
1. Tal Rashas Horadrim Wappen(Kopf)
2. Tals Rashas Obhut (Brustrüstung)
3. Tal Rashas Unheil (Amulett)
4. Tal Rashas feine Kleidung (Gürtel)
5. Tal Rashas liedloses Auge (Nebenhand Quelle)



Obwohl dieses Set aus fünf Teilen besteht, entfaltet es seine volle Wirkung bereits bei vier angelegten Set-Items. Deswegen verzichten Sie auf Tal Rashas liedloses Auge und kombinieren das Tal-Rasha-Set mit der Waffen- und Nebenhand-Kombi „Chantodos Erbe“.

CHANTODOS-ERBE-SET-TEILE:

1. Chantodos Elementarsiegel (Nebenhand-Quelle)
2. Chantodos heiliger Beschützer (Einhandwaffe)



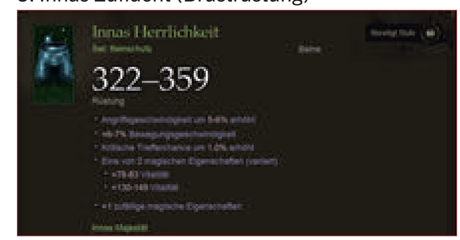
In Wechselwirkung mit dem Tal-Rasha-Set verfügen Sie durch Chantodos Erbe über einen sehr hohen Widerstandswert und regenerieren auch noch eine hohe Anzahl an Lebenspunkten pro Sekunde. Allerdings ist diese Set-Kombination auf ein ausgeglichenes Spiel ausgelegt. Das bedeutet, Sie werden mit dieser Kombination nicht die höchsten Schadenswerte erzielen, aber durch die hohen Widerstände länger überleben. Achten Sie beim Kauf der Set-Teile darauf, dass Sockel vorhanden und der Wert Intelligenz möglichst hoch sind. Bei Chantodos Beschützer sockeln Sie einen hochstufigen Rubin und schrauben so den Schaden hoch.

MÖNCH

Die einzigen Set-Items, die den Faustkämpfer spürbar stärker machen, sind die Teile vom Set Innas Majestät. Da der Mönch ein Nahkämpfer ist, achten Sie besonders auf Werte wie Rüstung, Vitalität und Widerstand gegen alle Elemente.

INNAS-MAJESTÄT-SET-TEILE:

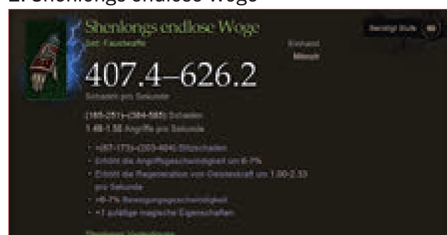
1. Innas Gerechtigkeit (Zweihandwaffe)
2. Innas Herrlichkeit (Beine)
3. Innas Pracht (Kopf)
4. Innas Segen (Gürtel)
5. Innas Zuflucht (Brustrüstung)



Das Set entfaltet seine volle Wirkung bei vier angelegten Teilen. Verzichten Sie deshalb auf Innas Gerechtigkeit, weil diese Mönch-Waffe für einen Zweihandstab viel zu schwach ist. Nutzen Sie je nach persönlicher Vorliebe lieber eine schnelle Einhandwaffe in Kombination mit einem Schild für eine verbesserte Verteidigung. Wenn Ihre Rüstung und Resistenzen es zulassen, können Sie auch zwei Einhandwaffen einsetzen, um noch mehr Schaden zu verursachen. Dafür bietet sich das Set Shenlongs Verteidigung an.

SHENLONGS-VERTEIDIGUNG-SET-TEILE

1. Shenlongs Schmetterwoge
2. Shenlongs endlose Woge



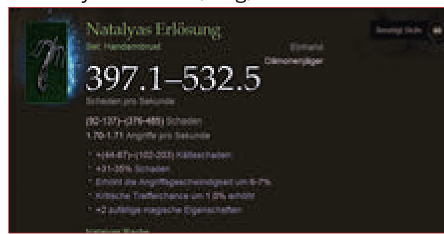
Diese beiden Einhandwaffen sollten Sie sich unbedingt mit den höchsten verfügbaren Schadenswerten pro Sekunde besorgen. Legen Sie beide Waffen an, gewährt Ihnen der Set-Bonus zusätzliche 130 Geschicklichkeit. Achten Sie wie üblich auf Sockel und das Hauptattribut Geschicklichkeit.

DÄMONENJÄGER

Der Dämonenjäger profitiert besonders von einer erhöhten kritischen Trefferchance und natürlich einer schnellen Angriffsgeschwindigkeit. Möchten Sie ein Set tragen, welches Ihnen bei drei angelegten Items nicht nur eine erhöhte kritische Trefferchance spendiert, sondern auch noch 130 Geschicklichkeit, dann ist Natalyas Rache die erste Wahl.

NATALYAS-RACHE-SET-TEILE

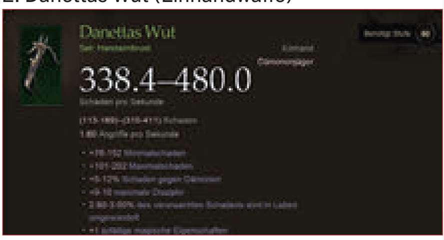
1. Natalyas Blick (Kopf)
2. Natalyas Erlösung (Einhandwaffe)
3. Natalyas Schatten (Brustrüstung)
4. Natalyas Seele (Füße)
5. Natalyas Zeichen (Ring)



Bei diesem Set erhalten Sie bereits für vier angelegte Gegenstände den vollen Set-Bonus. Verzichten Sie auf die Einhandwaffe und besorgen Sie sich die beiden Waffen aus dem Set Danettas Eid.

DANETTAS-EID-SET-TEILE

1. Danettas Furor (Einhandwaffe)
2. Danettas Wut (Einhandwaffe)



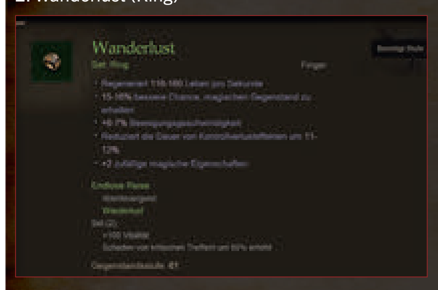
Bei den klassenspezifischen Sets des Dämonenjägers findet sich leider nur einziges Mal auf den Stiefeln Natalyas Seele der Wert „Widerstand gegen alle Elemente“. Achten Sie darauf, mit allen übrigen Ausrüstungsteilen die Widerstände Ihres Helden gezielt zu steigern. ❑

KLASSENUNABHÄNGIGE SETS

Ist Ihnen das mühevolle Sammeln von vielteiligen klassenspezifischen Sets zu langwierig oder zu kostenintensiv, gibt es auch schon für den kleineren Geldbeutel sowohl im Gold- als auch im Echtgeldauktionshaus fette Beute. Das folgende Set ist daher eine Empfehlung für jede Klasse.

ENDLOSE-REISE-SET-TEILE

1. Abenteurergeist (Amulett)
2. Wanderlust (Ring)



Dieses Set spendiert Ihnen vollständig getragen nicht nur 100 Vitalität extra, sondern erhöht zusätzlich den Schaden von kritischen Treffern um satte 50 Prozent! Attribute, die jede Klasse gut gebrauchen kann. Neben den Standard-Set-Gegenständen, die Sie überall in der Spielwelt erbeuten, lassen sich Set-Gegenstände auch dank Rezept herstellen – zum Beispiel für Zweitcharaktere oder um damit zu Handeln. Allerdings müssen Sie dafür zuerst den begehrten Plan finden oder ihn in einem der beiden Auktionshäuser erstehen. Der Vorteil: Einmal das Rezept gelernt, lassen sich die Set-Items so oft herstellen, wie Sie möchten, vorausgesetzt Sie haben genügend Materialien. Bei folgenden Rezepten lohnt sich der Kauf unabhängig von Ihrer gespielten Klasse.

SET-REZEPTE

1. Wissen der Weisen: Allround-Set für jede Klasse mit hohen Widerständen, Rüstung und Vitalität – Rezept mitunter sehr teuer!
2. Ornat des Wächters: Günstiges Rezept für Set-Gegenstände mit hohem Widerstand und Rüstung. Leider nur Stufe 55!



DIABLO 3

Von: Maria Beyer

Legendäre Gegenstände

Diese außergewöhnlichen Items verschaffen Ihnen im Kampf einen echten Vorteil!

In **Diablo 3** nehmen die legendären Gegenstände den Platz der Uniques, also der einzigartigen Items, aus **Diablo 2** ein. Obwohl die legendären Gegenstände in **Diablo 3** die höchste Qualitätsstufe besitzen, sind sie oft raren oder magischen Items unterlegen. Das gilt besonders für legendäre Waffen. Für Update 1.1 ist von Entwickler Blizzard aber bereits eine deutliche Verstärkung der legendären Ausrüstungsgegenstände angekündigt. Doch auch jetzt lohnt sich das Anlegen manch legendären Fundstücks. Diese haben im Gegensatz zu seltenen und magischen Waffen und Rüstungen mehr Affixe, also mehr Werte, aufzuweisen. Zusätzlich besitzen nur legendäre Waffen das Affix „Erhöht die Chance magischen Gegenstand zu finden". Allerdings sind legendäre Items aufgrund Ihrer geringen Drop-Chance selten perfekt im Hinblick auf die Attributverteilung. Ein Kauf lohnt sich daher nur selten!

DÄMONENJÄGER

Andariels Antlitz: Das Hauptattribut Geschicklichkeit ist vorhanden. Zusätzlich erhält Ihr virtueller Monsterjäger eine gesteigerte Lebenspunkteregeneration und eine verbesserte kritische Trefferrate. Achten Sie beim Kauf in einem der beiden Auktionshäuser auf vorhandene Sockel. In den Sockel setzen Sie dann entweder einen Amethyst oder einen Topas ein, um mehr Leben zu erhalten oder die Chance auf magische Gegenstände zu erhöhen.



BARBAR

Tyraels Macht: Dieser legendäre Brustschutz bringt ein sattes Stärkeplus für Ihren Barbaren. Zusätzlich steigern Sie das Bewegungstempo Ihres Helden sowie den Widerstand gegen alle Elemente enorm. Achten Sie beim Kauf darauf, dass die zusätzlichen Werte Vitalität und Widerstand gegen physischen Schaden sind.



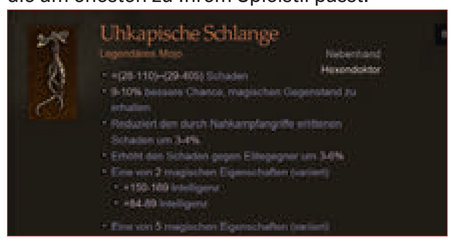
BARBAR

Helm der Befehlsgewalt: Dieser Helm gewährt Ihrem Barbaren acht Prozent Blockchance und ist daher eine gute Wahl. Das Besondere an diesem Helm ist, dass Sie ihn mit Ihrem Schmied herstellen können. Besitzen Sie nicht den entsprechenden Schmiedeplan, ist der Helm der Befehlsgewalt auch günstig im Auktionshaus zu haben.



HEXENDOKTOR

Uhkapische Schlange: Dieser Nebenhand-Gegenstand treibt Ihren Schadensausstoß in die Höhe. Mit einem dicken Bonus auf das Hauptattribut Intelligenz und dem zusätzlichen Schadens-Boost für eine der wichtigsten Fähigkeiten *Giftpfeil* bringt die Uhkapische Schlange eine ordentliche Verbesserung und ist je nach Attributen schon für wenig Gold zu haben. Achten Sie beim Kauf außerdem auf die Verbesserung der jeweiligen hexendoktorspezifischen Fähigkeit, die am ehesten zu Ihrem Spielstil passt.



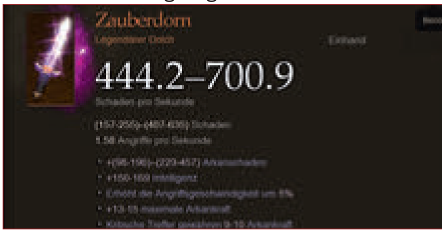
MÖNCH

Tzo Krins Blick: Dieser legendäre Mönchhelm gewährt Ihnen abhängig von der verbrauchten Ressource zusätzliche Lebenspunkte. Außerdem werden die Überlebenschancen Ihres Helden durch die Affixe „+3 Prozent Leben" und „+ Vitalität" erhöht. Genau das Richtige für einen Frontkämpfer wie den Mönch. Die zufälligen magischen Eigenschaften sollten Vitalität und Widerstand gegen alle Elemente sein.



ZAUBERER

Zauberdorn: Haben Sie mit Ressourcen-Problemen zu kämpfen, dann ist dieser Dolch die passende Wahl. Der Zauberdorn erhöht nicht nur Ihre maximale Arkankraft, sondern gibt Ihnen einen kleinen Betrag der wichtigen Ressource bei einem kritischen Treffer wieder zurück. Achten Sie beim Kauf auf die zufällige Eigenschaft Vitalität.



GUTE LEGENDARYS FÜR ALLE KLASSEN

In **Diablo 3** gibt es auch legendäre Gegenstände, die nicht per se einer bestimmten Klasse zugeordnet sind, sondern durch die zufällige Verteilung von Werten für jede Klasse eine Bereicherung sind, zum Beispiel das Amulett Ouroboros.



Das Ouroboros spendiert Ihrem Helden jedes Mal wenn er einen Feind trifft eine hohe Anzahl an Lebenspunkten. Wegen diesem Affix ist das Item auch kein Schnäppchen. Da es aber zusätzlich entweder Geschicklichkeit, Vitalität oder Stärke als Hauptattribut aufweist sowie die kritische Trefferchance und den verursachten Schaden erhöht, ist dieses Amulett die erste Wahl, wenn Sie Gold oder Realgeld investieren möchten. Eine erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit brauchen alle Klassen auf der Schwierigkeitsstufe Inferno beim Kiten. Ein Paar Stiefel, die für alle Klassen infrage kommen, sind die Flammengänger. Neben der erhöhten Bewegungsgeschwindigkeit bekommt Ihr Held zusätzlich einen hohen Bonus auf Feuerwiderstand, besonders hilfreich am Ende des dritten Aktes im Inferno-Modus. ❑



DIABLO 3

Von: Maria Beyer

Magieauffindrate

So erhöhen Sie Ihre Chancen auf das Finden von tollen Gegenstände merklich.

Items, Items, Items – in **Diablo 3** dreht sich alles um das Sammeln von guten Ausrüstungsgegenständen, mit denen der Held zum unschlagbaren Kämpfer ausgebaut wird. Leider ist die Standard-Droprate in **Diablo 3** nicht hoch genug, um am laufenden Band tolle Gegenstände zu finden, die das virtuelle Alter Ego verbessern. Um die Ausbeute an gelben Gegenständen deutlich zu erhöhen, setzen Sie deshalb auf einen hohen Magiefundwert. Jedes Monster, das Sie in über den Jordan schicken, verfügt über einen Loot-Pool, aus dem mit einer unterschiedlichen Wahrscheinlichkeit beim Ableben ein Gegenstand ausgewählt wird, der als Beute abfällt. Einige begehrte Items haben nur eine sehr geringe Chance, aus dem Loot-Pool ausgewählt zu werden. Mit dem Magiefundwert erhöht sich automatisch der Prozentsatz der Drop-Wahrscheinlichkeit aller Items im Spiel. Ob weißer Müll, magische Gegenstände, seltene Items, legendäre- oder Set-Ausrüstungen – setzen Sie auf Magiefundrate, füllt sich Ihre Tasche schneller und die Chance auf mächtige Ausrüstung erhöht sich spürbar. Sie haben grundsätzlich drei Möglichkeiten, den Magiefundwert zu steigern:

1. Durch das Affix auf Items mit dem Wert: „+ XX Prozent höhere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten“
2. Per Nephalem-Buff, der fünfmal gestapelt ein sattes Plus von 75 Prozent auf den Magiefundwert spendiert
3. Schrein der Gunst: Taucht zufällig in der Spielwelt auf und gewährt 25 Prozent Bonus auf Magieauffindrate

Am besten ist natürlich eine Kombination von Nephalem-Buff und Klamotten mit einem prozentualen Plus auf den Magiefundbonus. Den Nephalem-Buff erhalten Sie für das Töten von Champion-Gruppen und Elite-Gegnern, sobald Sie Stufe 60 erreicht haben – auch in Schwierigkeitsgraden unterhalb von Inferno! Ausrüstung mit Magiefundbonus finden Sie überall im Spiel. Allerdings weisen Items mit Magiefundbonus-Affix meist schlechtere Werte auf, weshalb Sie auf eine gute Balance zwischen Hauptattribut, Verteidigung, Rüstung und Magiefundbonus achten sollten. Für jeden Gegenstand gibt es einen maximalen Wert der Magiefundrate, der vorhanden sein kann.

1. Bis zu 20 Prozent erhöhte Chance, magischen Gegenstand zu erhalten, findet sich auf: Gürtel, Stiefel, Brust, Armschienen, Kopf, Handschuhe, Hose, Schulter und Nebenhand (Schild)
2. Bis zu 18 Prozent erhöhte Chance, magischen Gegenstand zu erhalten, findet sich auf Ringen, von denen zwei Stück angelegt werden können
3. Bis zu 40 Prozent erhöhte Chance, magischen Gegenstand zu erhalten, findet sich nur auf einem Amulett

Waffen mit Magiefundbonus sind leider nicht einfach zu bekommen, denn der begehrte Wert ist nur auf legendären Mordinstrumenten sowie Set-Teilen vorhanden. Der Wert auf Waffen ist außerdem pro Klasse verschieden. Für den Mönch gibt's nur Magiefundwaffen mit einem Bonus von 15 Prozent, während der Hexendoktor sich über ein Plus von bis zu 35 Prozent freut.

Vom Magiefundwert Ihres Gefährten profitieren Sie im Solospiel ebenfalls. Der Magiefundwert des Begleiters wird nämlich zu 20 Prozent auf Ihren Wert angerechnet. Der Begleiter trägt zwei Ringe, einen Nebenhand-Gegenstand und ein Amulett und kommt somit auf maximalen Magiefundwert von rund 19 Prozent – nochmals ein ordentlicher Bonus. Im Solospiel kommen Sie demnach bei maximalen Magiefundwerten (inklusive Nephalem-Buff und Schrein der Gunst) auf ein Plus von 420–440 Prozent. Aber auch ein so hoher Wert stellt natürlich keine Garantie dar, dass fortan jeder Feind etwas Nützliches für Sie im Gepäck hat.

In der Gruppe wird der Magiefundbonus untereinander geteilt und auf einen durchschnittlichen Wert heruntergerechnet. Das bedeutet, es genügt nicht, wenn in einer Vier-Mann-Gruppe ein Spieler einen Magiefundwert von 400 aufweist und die übrigen Mitspieler über keinen Bonus verfügen. Ein Beispiel: Sie verfügen über 100 Prozent Bonus auf die Magiefundraten, Ihr Mitspieler hat null Prozent Bonus. Spielen Sie in einer Gruppe miteinander, verfügen Sie beide über den durchschnittlichen Wert von 50 Prozent auf Magiefund. Das soll verhindern, dass in öffentlichen Spielen Leute mit einem hohen Wert an Magiefundrate und einer eher schlechten Ausrüstung Gegenstände abgreifen, während die anderen Mitspieler die Arbeit machen.

GEPLANTE ÄNDERUNGEN

Wie bereits erwähnt, weisen Ausrüstungsgegenstände mit dem Magiefund-Affix meist schlechtere Werte auf als vergleichbare Ausrüstung ohne dieses Attribut. Deswegen ist es unter Spielern inzwischen üblich, dass zwei vollständige Ausrüstungs-Sets mit auf die Jagd nach tollen Items genommen werden. Kurz vor dem Ableben einer Champion-Gruppe, eines Bosses oder vor dem Öffnen einer Truhe wird in Windeseile die Kampfausrüstung gegen die Klamotten mit Magiefundbonus getauscht, um die Chance auf fette Beute drastisch zu erhöhen. Allerdings ist diese Spielweise den Entwicklern bei Blizzard ein Dorn im Auge. Derzeit wird deshalb schon kräftig an einer Lösung gewerkelt. Die Vorschläge seitens Blizzard lauten:

1. Einführung einer Obergrenze für Magiefundrate von 100 oder 200 Prozent
2. Beim Ausrüsten von Gegenständen mit Attribut Magiefund wird nicht sofort der volle Bonus spendiert. Es vergehen einige Sekunden, bis der angegebene Magiefundwert in vollem Umfang gewährt wird.
3. Ein durchschnittlicher MF-Wert (Magiefundwert) wird aus den letzten gespielten fünf Minuten errechnet.
4. Nach Ausrüstungswechsel eine dreiminütige Deaktivierung des Magiefund-Bonus
5. Ausrüstungswechsel soll den Nephalem-Buff beeinträchtigen und somit für verringerte Magiefundrate sorgen

Über die kommenden Änderungen am Magiefundwert wird auch in den Foren noch rege diskutiert. Bislang ist noch völlig offen, wie sich Blizzard entscheiden wird. Die Änderungen werden voraussichtlich mit Patch 1.1 in Kraft treten. Nutzen Sie bis dahin den vollen Bonus der magischen Auffindrate und sammeln Sie so lange mächtige Items. ❑





In **Diablo 3** liegt das Gold auf der Straße – Sie müssen nur wissen wo.

Von: Simone Schreiber

Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit passenden Farmrouten oder Handelsgeschick Ihre virtuellen Taschen in Windeseile mit barer Münze füllen.

DIABLO 3

Gold verdienen leicht gemacht

Das Land von Untoten und Dämonen zu befreien mag zwar ein ehrenhaftes Ziel sein, doch sobald der höllische Endgegner in **Diablo 3** im Staub liegt, zählt nur noch eins: Reichtum. Denn mit dem nötigen Kleingold kaufen Sie neue Ausrüstung, reparieren nach dem Tod Ihre alte oder verbessern Ihre Handwerker, um in den hohen Schwierigkeitsstufen überhaupt eine Chance zu haben. Da ein normaler Spieldurchgang nur wenig Gewinn abwirft, müssen Sie früher oder später Gold farmen, wenn Sie zu den betuchten Bewohnern Sanktuarios gehören wollen. Lassen Sie sich nicht verwirren, Sie müssen weder Feldfrüchte anbauen noch Vieh hüten – das Farmen bedeutet im Spieljargon schlicht, immer wieder eine bestimmte Route abzulaufen, auf der Gegner oder Kisten besonders viel Gold einbringen. Das Farmen hat in **Diablo** seit Teil 1 Tradition. In den ersten beiden Spielen standen besonders Bossgegner hoch im Kurs, die nach Ihrem Ableben jedes Mal eine Auswahl lukrativer Gegenstände fallen ließen. In **Diablo 3** ist auf diese Taktik leider kein Verlass mehr – zudem wird das klassische Abfarmen mit jedem Patch von Blizzard weiter erschwert. Glücklicherweise gibt es dennoch eine Reihe allgemeiner Tipps und konkreter Farmrouten und -orte, von denen Sie mit funkelndem Gold in den Taschen zurückkehren.

GEGENSTÄNDE ODER GOLD?

An Reichtum gelangen Sie nicht nur durch das Gold, das in **Diablo 3** wortwörtlich auf der Straße liegt, sondern auch durch hochwertige Gegenstände. Letztere müssen Sie aber erst im Auktionshaus verkaufen, was zumindest ein grundlegendes Handelsgeschick voraussetzt. Zudem weisen erst Waffen und Rüstungen im Schwierigkeitsgrad Inferno Werte auf, für die andere Spieler bereit sind, gute Summen zu zahlen. Für Einsteiger lohnen sich daher reine Goldfarmrouten mehr, Profis setzen beim Farmen auf eine Kombination aus Gold und Ausrüstungsgegenständen.

EINE FRAGE DER KLASSE?

Anders als in manchen MMORPGs ist in **Diablo 3** jede Klasse gleichermaßen zum Goldfarmen geeignet; lediglich die Talente und Fähigkeiten müssen ein wenig optimiert werden. Wählen Sie für typische Farmrouten bevorzugt Fähigkeiten, die Ihnen einen Geschwindigkeitsschub geben, und achten Sie zusätzlich auf ausreichende Verteidigungsmaßnahmen. Gerade bei Routen auf dem Schwierigkeitsgrad Inferno verbringen Sie die meiste Zeit mit Laufen und halten sich nur mit bestimmten Gegnergruppen auf. Schnelligkeit ist Trumpf, wenn Sie überleben und in möglichst kurzer Zeit möglichst viel Gold scheffeln wollen. ❏

PERFEKT AUSGERÜSTET

Um noch mehr aus den Farmrouten herauszukitzeln, sollten Sie Ihren Charakter zunächst passend anziehen. Achten Sie zum erfolgreichen Farmen auf folgende drei Werte:

- Magiefundbonus
- Goldfundbonus
- Goldsammelradius (zum schnelleren Goldfarmen)

Ersterer sorgt dafür, dass Sie mehr magische und seltene Gegenstände erhalten, während die anderen beiden für mehr Gold und eine größere Reichweite beim Aufheben dessen sorgen. Decken Sie sich je nach Route mit Gegenständen für einen oder mehrere dieser Boni ein – aber nur solange Ihr verursachter Schaden nicht darunter leidet.

Erfolgreich handeln im Auktionshaus

Von: Simone Schreiber

Die Zeiten, in denen Sie in einem öffentlichen Spiel oder im Forum Ihre Waren ausrufen mussten, sind in Diablo 3 glücklicherweise vorbei.

Mit dem spieleigenen Auktionshaus hat Entwickler Blizzard eine Plattform geschaffen, auf der Spieler schnell und unkompliziert Ausrüstung und Handwerksmaterial kaufen und verkaufen können. Zwar müssen Sie pro Gegenstand eine kleine Verkaufsgebühr entrichten, der geringe Aufwand und die Reichweite machen das aber wieder wett. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit geschicktem Handel zum **Diablo 3**-Börsenmogul aufsteigen.

RICHTIG SUCHEN, RICHTIG VERKAUFEN

Bevor Sie etwas zum Verkaufen einstellen, verschaffen Sie sich erst einmal einen Überblick über den Markt und die Preise für diesen oder ähnliche Gegenstände. Nachfrage und Preis sind dabei die entscheidenden Faktoren. Wie groß die Nachfrage ist, erfahren Sie am besten im offiziellen Forum, wo oft über begehrte Gegenstände geredet wird; die Preise können Sie durch Recherche im Auktionshaus selbst herausfinden. Wenn Sie bereits in anderen Spielen Erfahrung mit Auktionshäusern sammeln konnten, wird Sie die Suchfunktion in **Diablo 3** anfangs etwas irritieren. Bevor Sie nämlich direkt nach einem Gegenstand suchen können, müssen Sie zunächst seine Kategorie angeben. Nur nach legendären oder Set-Gegenständen können Sie direkt suchen.

Wählen Sie im Reiter „Ausrüstung" einen beliebigen Charakter, sofern Sie noch nicht Stufe 60 erreicht haben – sonst werden Ihnen nur Gegenstände bis zu Ihrer Levelstufe angezeigt. Bei Juwelen und Handwerksmaterial müssen Sie zusätzlich die Menge angeben, die Sie kaufen möchten. Wählen Sie hier zur Marktanalyse immer 1 aus, da das System (noch) nicht einwandfrei funktioniert. Im Suchergebnis sehen Sie nun immer den günstigsten Preis und darunter den jeweiligen Durchschnittspreis der letzten zehn Verkäufe. Orientieren Sie sich an diesem Wert und stellen Sie Ihre Handwerkswaren etwa zu diesem Preis ein – oder ein paar Goldstücke darunter, wenn Sie sie möglichst schnell verkaufen wollen.

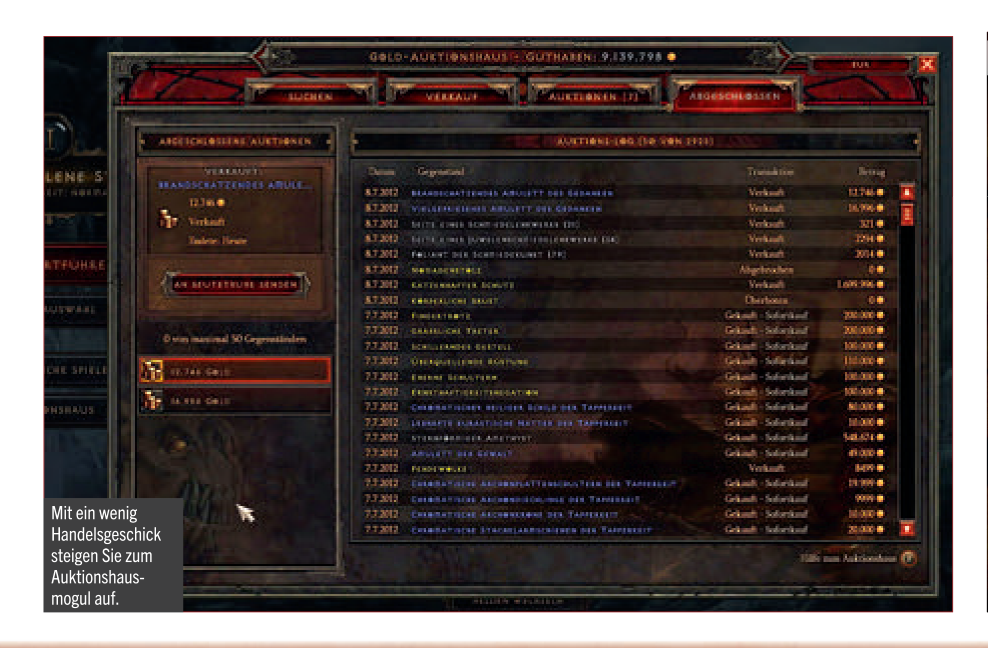
Um einen Gegenstand zu verkaufen, müssen Sie ihn im entsprechenden Reiter aus Ihrer Beutetruhe auswählen. Anschließend geben Sie einen Preis an und können sich bis zum Verkauf gemütlich zurücklehnen – der Gegenstand bleibt 36 Stunden oder bis zum Verkauf im Auktionshaus sichtbar. Obwohl es Spaß macht, die Gebote auf einem Gegenstand zu beobachten, sollten Sie für jeden Gegenstand auch einen Sofort-kaufen-Preis angeben.

Denken Sie daran, dass bei jedem Verkauf Transaktionsgebühren von 15 Prozent anfallen, die sofort von Ihrem Gewinn abgezogen werden. Darüber hinaus können Sie pro Account nur zehn Auktionen auf einmal laufen lassen. Zu allem Übel lassen sich Auktionen mit Waffen und Rüstungen nicht abbrechen, sodass Sie im schlimmsten Fall mehr als einen Tag warten müssen, bis der Platz erneut frei wird. Wägen Sie also genau ab, was Sie einstellen, und belegen Sie Ihre kostbaren Auktionsplätze nicht mit wertlosen oder überteuerten Gegenständen.

WAS LOHNT SICH?

Sobald Sie der Ehrgeiz gepackt hat, sollten Sie jedoch nicht jeden x-beliebigen Gegenstand zum Verkauf anbieten. Zum einen steigt der Frust, wenn Sie keinen Gewinn machen, zum anderen können Sie wie oben erwähnt nur zehn Auktionen gleichzeitig laufen lassen. Wenn Sie die Plätze mit minderwertigen Gegenständen, die niemand kaufen will, blockieren, verlieren Sie wertvolle Zeit.
Besonders lukrativ sind selbstredend Gegenstände, an die Anfänger oder schwache Spieler nicht ohne Weiteres herankommen, also magische, seltene und legendäre Waffen und Rüstung aus dem Schwierigkeitsgrad Hölle oder Inferno. Schätze aus niedrigeren Schwierigkeitsstufen müssen Sie in der Regel gar nicht erst einstellen, da sie sich sowieso nicht verkaufen.

Besonders gefragt sind dann vor allem Waffen mit einem hohen Schaden-pro-Sekunde-Wert (DpS), denn in **Diablo 3** skaliert die Stärke sämtlicher Zauber und Fähigkeiten mit dem jeweiligen Waffenschaden. Ab 1.000 DpS können Sie eine Waffe problemlos für ein paar Tausend Goldstücke verkaufen; kontrollieren Sie vorher aber die Konkurrenzangebote, um Ihren Preis nicht völlig utopisch oder zu gering anzusetzen.



Mit ein wenig Handelsgeschick steigen Sie zum Auktionshausmogul auf.

PROFI-TIPPS

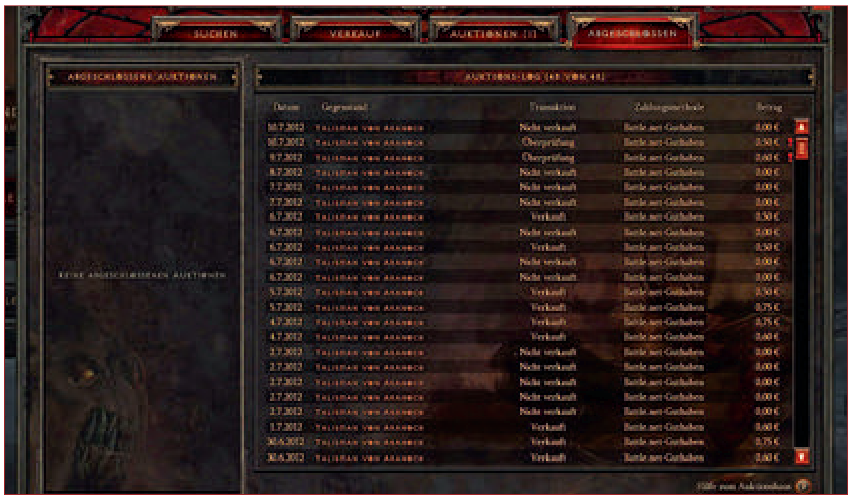
So holen Sie beim Verkaufen von Gegenständen noch mehr Geld raus!

- Verkaufen Sie Ausrüstungsgegenstände mit einem oder mehreren Sockelplätzen immer mit einem passenden Edelstein! In Waffen gehört standardmäßig ein makellos quadratischer Rubin, in Rüstung gehört ein ebenfalls makellos quadratischer Edelstein, der das jeweilige Hauptattribut auf dem Gegenstand weiter erhöht.
- Lassen Sie magische und rare Ausrüstung für Stufe 60 und legendäre Ausrüstung für die Stufen 59 bis 60 vom Schmied zerlegen, sofern Sie diese im Auktionshaus nicht an den Mann bringen. Für die Handwerkswaren, die Sie daraus bekommen, erhalten Sie im Auktionshaus auf jeden Fall mehr, als die NPC-Händler Ihnen bieten.

DER AKTUELLE WECHSELKURS

So ermitteln Sie problemlos den optimalen Preis für Ihre Handelsgegenstände.

Behalten Sie beim Handel im Echtgeld-Auktionshaus immer den aktuellen Goldpreis für **Diablo 3** auf Webseiten von Goldhändlern im Auge, um den Wert von bestimmten Gegenständen besser einzuschätzen. Wenn Sie für eine bestimmte Waffe im regulären Auktionshaus 2 Millionen Gold bekommen würden und der Wechselkurs für 1 Million Gold etwa drei Euro beträgt (wie vor Abgabeschluss), liegen Sie mit 6 Euro gut im Preis.



Der große Verdienst blieb im europäischen Echtgeld-Auktionshaus bislang aus. In den USA gehen bestimmte Gegenstände hingegen für mehrere Hundert Dollar über die virtuelle Theke.

Bei Rüstungsgegenständen kommt es auf den richtigen Wert an. Die drei Hauptwerte Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz steigern den Schaden ihrer zugehörigen Klasse(n) enorm und sind daher auf Rüstung sehr gefragt. Vor allem Gegenstände mit einer ordentlichen Portion Vitalität geben jedem Charakter einen enormen Vorteil auf hohen Schwierigkeitsgraden und lassen sich somit auch gut verkaufen. Auch Gegenstände, die bei jedem Treffer Leben hinzufügen oder Widerstand gegen alle Elemente aufweisen, sind im Auktionshaus sehr begehrt.

In der Handwerksabteilung erzielen Sie außerdem mit „Folianten der Juwelierskunst“ und Schmiede- und Juweliersrezepten gute Gewinne. Besonders lukrativ sind die Schmiedepläne mit dem vorangestellten Zusatz „Erhabener Groß-“; diese bekommen im Gegensatz zu anderen Gegenständen gleich sechs zufällige Werte geschmiedet und sind daher sehr begehrt. Vor allem die Items „Erhabene Großregentenstulpen“ und der „Helm der Befehlsgewalt“ sind zurzeit sehr gefragt und erzielen mehrere Millionen Goldstücke. Auch die Designs für makellose, perfekte und glänzende sternförmige Edelsteine erzielen hohe Preise. Um die begehrten Rezepte zu sammeln, müssen Sie sich allerdings in den Schwierigkeitsgrad Hölle oder Inferno wagen und eine große Portion Glück mitbringen.

DAS ECHTGELD-AUKTIONSHAUS

Ein paar Wochen nach dem Start eröffnete Blizzard auch das im Vorfeld umstrittene Echtgeld-Auktionshaus. Hier können Spieler mit echter Währung anstatt Spielgeld Gegenstände erwerben und so Ihren Charakter ausstatten – eine Wechselstube für Gold soll ebenfalls bald folgen. Durch die Einbindung dieses Auktionshauses will der Entwickler vor allem den Handel mit Gegenständen über Ebay unterbinden und Spielern eine sichere Plattform für solche Transaktionen bieten.

Jede Region verfügt dabei über eine eigene Handelsplattform für Echtgeldauktionen – was zwar logisch, für Spieler hierzulande aber auch etwas ungünstig ist. Während das Auktionshaus in den USA nämlich einen guten Start hinlegte und einige Spieler Gegenstände bereits für den Maximalpreis von 250 $ verkaufen konnten, fallen die Verdienste in Europa bisher äußerst mager aus. Ihren Job können Sie also vorerst für **Diablo 3** nicht an den Nagel hängen.

Um mit echtem Geld handeln zu können, müssen Sie ein PayPal-Konto besitzen – Kreditkarten oder Bezahlung per Überweisung stehen nicht zur Verfügung. Nach jedem einzelnen Verkauf entscheiden Sie, ob Sie den Betrag auszahlen lassen wollen oder Ihrem Battle.net-Guthaben hinzufügen. Letzteres nutzen Sie wiederum zum Kauf digitaler Inhalte wie Haustiere für **World of Warcraft** oder digitale Versionen von Blizzard-Spielen. Bei einer Auszahlung kommen zudem satte 15 % PayPal-Gebühren hinzu, weshalb sich der Handel mit geringen Beträgen kaum lohnt. Damit der Entwickler Blizzard auch etwas daran verdient, fallen für jeden Verkauf außerdem Gebühren von 1 Euro an, die direkt nach dem Verkauf abgezogen werden.

Als würden diese Einschränkungen den Verkauf digitaler Güter nicht schon genug erschweren, haben wir noch dazu mit der niedrigen Kaufmoral der Europäer zu kämpfen. Statt 50 oder gar 100 Euro für einen guten legendären Gegenstand sind Spieler hierzulande gerade mal bereit, ein paar Euro hinzublättern – und oft nicht mal das. Der große Verdienst bleibt im Echtgeld-Auktionshaus also zunächst aus und selbst wer sich nur ein Taschengeld dazuverdienen möchte, muss sehr viel Geduld und Zeit mitbringen. Für eine Einkaufstour eignet sich die Plattform aber allemal, vor allem wenn Sie lieber ein paar Euro für die Aufrüstung Ihres Charakters ausgeben, anstatt erst stundenlang Gold zu farmen. ❑



Feuriger Schwefel bringt im Auktionshaus weitaus mehr als die Gegenstände beim Händler.



Der seltene Schmiedeplan „Helm der Befehlsgewalt“ bringt zu Spitzenzeiten satte 45 Millionen Gold.

Die besten Farmrouten für Gold und Gegenstände



Von: Simone Schreiber

Keine Angst, wir schicken Sie jetzt nicht auf die schönsten Wanderwege oder in die Landwirtschaft. Vielmehr stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten lukrative Laufwege in Diablo 3 vor, auf denen Sie innerhalb kürzester Zeit eine Menge Gold sammeln können.

Einmal Arreatkrater und zurück (Alptraum)

Auch wenn Sie im Schwierigkeitsgrad Inferno noch Ihre Probleme haben, müssen Sie sich trotzdem nicht damit abfinden, dass ihre Taschen leer bleiben. Der Arreatkrater im dritten Akt bietet Ihnen schon im noch nicht ganz so schweren Alptraum-Modus eine ertragreiche Route, solange Sie sich auf das Wesentliche konzentrieren: Gold.

ECKPFEILER DER ROUTE

- **Ort:** Akt 3
- **Schwierigkeit:** Alptraum
- **Dauer:** 20 Minuten
- **Geeignet für:** Anfänger und Fortgeschrittene
- **Ertrag:** 80.000 bis 130.000 Gold
- **Benötigte Werte:** Mindestens 9.000 Schaden pro Sekunde, etwa 180 Prozent Goldfundbonus
- **Zusätzlich empfohlen:** 25 Prozent Bewegungsgeschwindigkeit, mindestens 20 Goldsammelradius

VORBEREITUNG

Durch den geringeren Schwierigkeitsgrad fallen logischerweise auch die Verdienste im Vergleich zu Inferno bescheidener aus. Dieses Defizit gleichen Sie dadurch aus, dass Sie die Route im Arreatkrater so schnell wie möglich absolvieren – mit ein bisschen Übung können Sie das sogar in unter 15 Minuten schaffen. Optimieren Sie deswegen auch Ihre Fähigkeit und Ausrüstung auf Schnelligkeit, indem Sie unsere zusätzlich empfohlenen Statuswerte erreichen.

SCHRITT 1

Beginnen Sie ein neues Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad Alptraum und wählen Sie im dritten Akt die Quest „Herz der Sünde". Nutzen Sie anschließend den Wegpunkt, um sich direkt zur ersten Ebene des Arreatkraters zu teleportieren. Kämpfen Sie sich nun durch das Innere des Berges und erledigen Sie auf Ihrem Weg gnadenlos jeden Dämon, der Ihnen begegnet. Metzeln allein mach jedoch nicht reich: Sammeln Sie daher bevorzugt das Gold von Ihren besiegten Feinden und aus Kisten auf – Gegenstände, egal ob minderwertig oder magisch, lassen Sie dabei einfach liegen. Lediglich rare Waffen und Rüstung können Sie einpacken. Ein Muss ist das aber nicht, da Sie mit einem entsprechend hohen Goldfundbonus auch so genug verdienen.

SCHRITT 2

Durchqueren Sie auf dem nächsten Schritt Ihrer Reise beide Ebenen des Turms der Verdammten, bis Sie ins Herz der Verdammten vorstoßen und in einen kurzen Bosskampf mit Cydaea verwickelt werden, die allerdings flüchtet. Auch bis hierhin gilt: Lassen Sie keinen Gegner am Leben und sammeln Sie fleißig Gold ein! Versuchen Sie außerdem, die Gebiete so schnell wie möglich zu absolvieren, und laufen Sie niemals ein Stück zurück – nicht mal für flüchtende Feinde.

SCHRITT 3

Nächster Halt ist der Turm der Verfluchten, dessen beide Ebenen Sie wieder einmal von allen Übeltätern befreien. Machen Sie anschließend im Herz der Verfluchten Cydaea endgültig den Garaus und kämpfen Sie sich bis zum Kern des Arreat vor. Der gierige Dämon Azmodan ist Ihr letzter Gegner auf dieser Farmroute und überlässt Ihnen als Herr der Sünde passenderweise Berge von Gold.

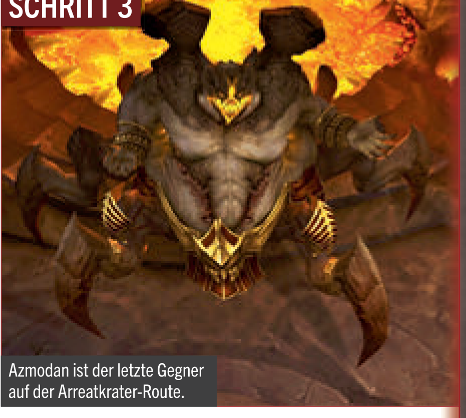
Nach diesem Kampf ist die Farmroute abgeschlossen. Wenn Sie mit dem Betrag auf Ihrem virtuellen Konto noch nicht zufrieden sind, loggen Sie sich aus und starten Sie die Route erneut von Anfang an. Denken Sie daran: Je schneller Sie die Arreatkrater-Route absolvieren, desto besser.



Gegenstände lassen Sie auf dieser Route einfach links liegen.



Vergessen Sie nicht, das Herz zu zerstören, sonst können Sie nicht weitergehen.



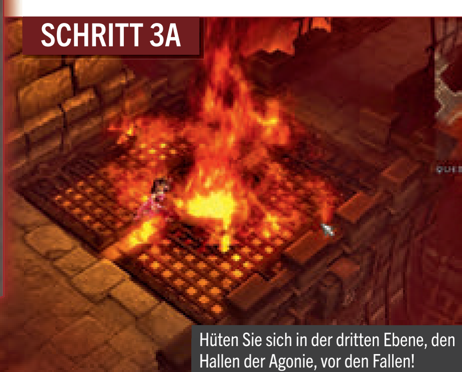
Azmodan ist der letzte Gegner auf der Arreatkrater-Route.

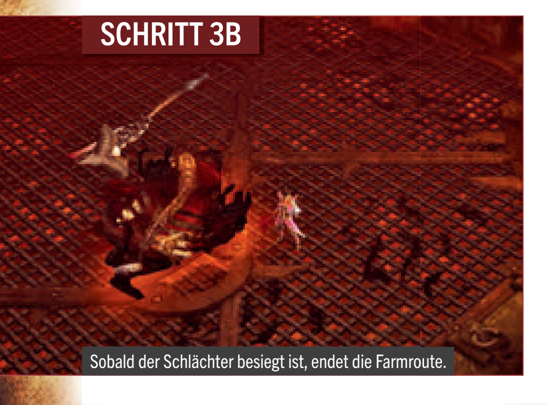
Gegenstände sammeln in Akt 1 (Inferno)


SCHRITT 1
Die schaurigen Hallen der Agonie befinden sich unter Leorics Anwesen.


SCHRITT 2A
Der Hochlandpass führt Sie in die Verfluchte Feste …


SCHRITT 2B
… wo Sie neben Elitegegnern auch auf den Gefängniswärter treffen.


SCHRITT 3A
Hüten Sie sich in der dritten Ebene, den Hallen der Agonie, vor den Fallen!


SCHRITT 3B
Sobald der Schlächter besiegt ist, endet die Farmroute.

Mit dem letzten Patch 1.03 wurden einige bisher bekannte Farmrouten abgeschwächt, Elitegegner und Champions rückten jedoch in den Vordergrund. Dafür sorgt ein Stärkungszauber namens „Mut der Nephalem“, der für mehr seltene Gegenstände bei diesen Feinden sorgt – und genau das nutzen Sie mit dieser Farmroute aus. Schaffen Sie also genug Platz im Inventar, denn Ihr Augenmerk liegt hier auf magischen und seltenen Gegenständen.

ECKPFEILER DER ROUTE

- **Ort:** Akt 1
- **Schwierigkeit:** Inferno
- **Dauer:** 60 Minuten
- **Geeignet für:** Fortgeschrittene bis Profis
- **Ertrag:** 20 bis 30 rare Gegenstände

VORBEREITUNG

Kernstück dieser Farmroute ist der Buff (Stärkungszauber) „Mut der Nephalem“, den Sie durch das Beseitigen von Elitegegnern im Schwierigkeitsgrad Inferno erhalten. Jede Aufladung des Buffs erhöht Ihren Gold- und Magiefundbonus bis zum nächsten Ausloggen um je 15 Prozent; fünf Aufladungen garantieren Ihnen einen seltenen Gegenstand bei Elitegegnern und Bossen.

Bevor Sie also mit dem ersten Schritt unserer Route beginnen, sammeln Sie zunächst fünf Aufladungen „Mut der Nephalem“, indem Sie sich zum Friedhof der Verlassenen teleportieren und zwischen den Gräbern oder in der Krypta Elitegegner erledigen. Ohne diese zehnminütige Vorbereitung ist die Farmroute nur halb so lukrativ.

SCHRITT 1

Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf Inferno und starten Sie ein neues Spiel in Akt 1 bei der Quest „Der gefangene Engel“. Nutzen Sie dann den Wegpunkt zu Leorics Anwesen und betreten Sie über die Treppe den ersten Level der Hallen der Agonie. Kämpfen Sie sich nun durch beide Stufen der schaurigen Hallen und metzeln Sie gnadenlos alle Champions und Elitegegner nieder, die sich Ihnen in den Weg stellen, um Ihre kostbare Beute aufzuheben. Stecken Sie vor allem magische, seltene und legendäre Waffen und Rüstung in die Tasche – alles andere lohnt sich nicht. Zerstörbare Objekte lassen Sie außen vor, da sich darin keine wertvollen Gegenstände befinden. Kisten dürfen Sie hingegen öffnen.

SCHRITT 2

Am Ende der Hallen treten Sie wieder ins Freie auf den Hochlandpass. Folgen Sie der kurzen Straße bis in die Verfluchte Feste, wo Sie gleich von einer geisterhaften Erscheinung begrüßt werden. Nehmen Sie Ihren Auftrag entgegen und begeben Sie sich dann tiefer in die dunkle Feste. Dank des verschachtelten Aufbaus des Levels und der Gitterstäbe, durch die Ihre Angriffe hindurchgehen, können Sie harte Feinde problemlos durch die Gegend ziehen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Erledigen Sie wieder sämtliche Elitegegner und Champions und befreien Sie gleichzeitig die Seelen der Gefangenen, damit der Gefängniswärter in der Mitte der Feste erscheint. Beseitigen Sie auch ihn, um weiter vorzurücken.

SCHRITT 3

Betreten Sie anschließend die dritte Ebene der Hallen der Agonie und kämpfen Sie sich einmal mehr durch die blutigen Korridore. Zerstörbare Objekte können Sie wie gewohnt links liegen lassen, nur die Elitegegner und Champions bekommen Ihren Zorn zu spüren. Zum Abschluss der Route steht der Schlächter auf dem Programm; dieser kurze Bosskampf sollte Ihnen keine Probleme bereiten und sorgt für ein paar Bonusgegenstände in Ihrem Inventar.

Damit haben Sie die Farmroute beendet und können sich jetzt an den Verkauf der Gegenstände machen. Prüfen Sie im Auktionshaus zunächst den Preis, damit Sie Ihre Waren nicht zu billig oder zu Wucherpreisen anbieten. Anschließend können Sie Ihre Verdienste bestaunen und die Route gleich noch mal ablaufen – oder eine andere probieren.



STERBEN VERBOTEN!

Sobald Ihr Charakter auf dieser Farmroute zu oft den Löffel abgibt, sorgen die hohen Reparaturkosten dafür, dass Sie mit Minus aus dem Level gehen. Optimieren Sie Ihre Ausrüstung und Talente, bevor Sie es erneut versuchen.

El Dorado im Klammen Keller

Wenn Ihnen das Verkaufen gesammelter Gegenstände im Auktionshaus zu stressig ist, haben wir eine besondere Gold-Route in petto, auf der Sie ausschließlich Münzen sammeln. Noch dazu sind die Voraussetzungen für die blitzschnelle Route sehr gering, sodass Sie auch als Anfänger mit vollen Taschen zurückkehren.

ECKPFEILER DER ROUTE

- **Ort:** Akt 1
- **Schwierigkeit:** Inferno
- **Dauer:** Etwa eine Minute
- **Geeignet für:** Anfänger bis Profis
- **Ertrag:** 3.000 bis 5.000 Gold
- **Benötigte Werte:** Mindestens 8.000 Schaden pro Sekunde, etwa 200 Prozent Goldfundbonus
- **Zusätzlich empfohlen:** 25 Prozent Bewegungsgeschwindigkeit, mindestens 20 Goldsammelradius

VORBEREITUNG

Die Essenz der „El Dorado“-Route ist Schnelligkeit. Üben Sie daher den Ablauf ein paar Male, bis Sie jede Aktion so schnell wie möglich ausführen – der Spielstart und das Ausloggen gehören ebenfalls dazu. Investieren Sie zusätzlich ein paar Goldstücke in passende Ausrüstung und statten Sie sich mit unseren empfohlenen Werten aus; auch Ihre Fähigkeiten sollten Sie nach den Kriterien Geschwindigkeit und hoher Direktschaden auswählen.

SCHRITT 1

Stellen Sie die Schwierigkeit auf Inferno und starten Sie ein neues Spiel im ersten Akt bei der Quest „Das Vermächtnis von Cain – Erkundet den Keller“. Nutzen Sie den Wegpunkt zu den alten Ruinen und laufen Sie ein Stück gen Westen, um den Speicherpunkt zu sichern. Wenn Sie sich nun aus- und einloggen, starten Sie direkt bei dieser Stelle und müssen nicht zuerst den Wegpunkt benutzen.

SCHRITT 2

Folgen Sie dem Trampelpfad ein kurzes Stück bis zum ersten Haus im Norden (siehe Bild). Wenn die Kellertüren geöffnet sind, steigen Sie direkt in den Klammen Keller hinab und erledigen dort den stachligen Sakroth und seine Schergen. Diese fallen glücklicherweise auch ohne allzu hohe Schadensspitzen schnell um, sodass Sie sich über ihre Schätze hermachen können. Heben Sie jedoch nur Gold und etwaige seltene Gegenstände auf – den Rest ignorieren Sie, sonst verlieren Sie zu viel kostbare Zeit. Klicken Sie anschließend auf Ihr Stadtportal, verlassen Sie das Spiel und starten Sie diesen Schritt erneut.

SCHRITT 3 (OPTIONAL)

Da jedes Gebiet in **Diablo 3** beim Spielstart zufällig aufgebaut wird, kann es vorkommen, dass die Kellertüren des Klammen Kellers geschlossen sind. Folgen Sie in diesem Fall der Straße ein kleines Stück weiter bis zur Biegung, an der sich auch die Grafschaft Launebach befindet (siehe Bild). Nördlich davon steht manchmal ein Brunnen, über den Sie in die Höhle unter dem Brunnen hinabsteigen. Ignorieren Sie sämtliche Untoten in dem nassen Gebiet und sammeln Sie einfach nur das Gold ein, das auf dem Boden des Brunnens verstreut liegt. Nutzen Sie danach Ihr Stadtportal, klicken Sie auf ausloggen und starten Sie erneut ab Schritt 2.

PROFI-TIPPS



- **Pech?** Keine Panik! Im zufälligen Levelaufbau kann es natürlich vorkommen, dass weder Keller noch Brunnen zur Verfügung stehen. Verlassen Sie in diesem Fall wieder das Spiel und starten Sie erneut, bis einer der Orte wieder auftaucht.
- **Warum das Stadtportal?** Ganz einfach: In der Stadt werden Sie sofort ausgeloggt, anstatt ein paar kostbare Sekunden warten zu müssen. Bei einer Route, bei der es auf Schnelligkeit ankommt, zählt jeder noch so geringe Zeitbonus!

SCHRITT 1



SCHRITT 2



SCHRITT 3





Bewegungsgeschwindigkeit und Goldfundbonus sind auf dieser Route besonders wichtig.

Nur für Profis: Akt 3 Inferno

Der vorletzte Akt des Spiels ist auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kein Zuckerschlecken. Dafür dürfen Sie sich auch über die ertragsreichste Beute freuen – sofern Sie der Herausforderung gewachsen sind. Die hier vorgestellte Route ist daher nur für Profispieler geeignet, die ihre Klasse perfekt beherrschen und ihren Charakter gut ausgestattet haben. Wie viel Schaden und Lebenspunkte Sie benötigen, ist schwer abzuschätzen und hängt mitunter von Ihrer Charakterklasse ab. Versuchen Sie Ihr Glück am besten an den ersten Elitegegnern – können Sie diese ohne größere Probleme beseitigen, ist die Route für Sie geeignet.

ECKPFEILER DER ROUTE

- **Ort:** Akt 3
- **Schwierigkeit:** Alptraum
- **Dauer:** 20 Minuten
- **Geeignet für:** Anfänger und Fortgeschrittene
- **Ertrag:** 80.000 bis 130.000 Gold
- **Benötigte Werte:** Mindestens 9.000 Schaden pro Sekunde, etwa 180 Prozent Goldfundbonus
- **Zusätzlich empfohlen:** 25 Prozent Bewegungsgeschwindigkeit, mindestens 20 Goldsammelradius

SCHRITT 1

Starten Sie ein neues Spiel in Akt 3 bei der Quest „Herz der Sünde – Tötet Azmodan“ und wählen Sie als Schwierigkeitsgrad Inferno. Lassen Sie den Wegpunkt ausnahmsweise links liegen und verlassen Sie die Zitadelle über die Brücke im Norden, die zum Arreat-Tor führt. Folgen Sie dem Weg auf der Belagerungsmauer bis zu den Katapulten, wo Sie nach Nordwesten abbiegen. In der Wand sollte Sie ein Tor in den Befestigten Schutzbau führen. Falls Sie nur die Kaserne vorfinden, teleportieren Sie sich in die Stadt zurück, verlassen Sie das Spiel und starten Sie es erneut, bis der Schutzbau auftaucht. Schlagen Sie sich anschließend durch beide Ebenen des Schutzbaus und erledigen Sie alle Feinde, die Ihnen begegnen. Durch die Elitegegner erhalten Sie früher oder später fünf Stapel des Stärkungszaubers „Mut der Nephalem“, wodurch Ihr Gold- und Magiefundbonus bis zum nächsten Ausloggen um je 15 Prozent erhöht wird.

SCHRITT 2

Kehren Sie mittels Portal in die Stadt zurück und benutzen Sie den Wegpunkt zum Steinfort. Steigen Sie die Treppe hinauf und erledigen Sie sämtliche Angreifer auf den Mauern der Bastion. Sammeln Sie dabei sämtliches Gold und vor allem seltene und (bei Bedarf) magische Gegenstände ein, die diese fallen lassen. Ist das Gebiet von der dämonischen Armee befreit, nutzen Sie wieder Ihr Portal in die Stadt.

SCHRITT 3

Benutzen Sie erneut den Wegpunkt, diesmal zum Rakkisübergang. Folgen Sie dem zerstörten Weg ein Stück nach Norden, bis Sie zum Tunnelgang gelangen (siehe Bild). Darin befinden sich weitere Gegner, die gerne mit Ihrer scharfen Klinge Bekanntschaft machen wollen, sowie mit etwas Glück eine Truhe und ein Schatzgoblin. Da die Karten in **Diablo 3** zufällig aufgebaut werden, kann es vorkommen, dass der Tunnelgang nicht da ist. Gehen Sie in diesem Fall direkt zu Schritt 4 über.

SCHRITT 4

Benutzen Sie nach diesem Exkurs – egal wie er ausgeht – wieder Ihr Stadtportal und betreten Sie über den Wegpunkt den Turm der Verfluchten. Kämpfen Sie sich durch beide Ebenen und füllen Sie Ihr Inventar wie gewohnt mit magischen und raren Gegenständen. Kehren Sie mittels Portal in die Stadt zurück und steuern Sie dann den letzten Punkt an: den Kern des Arreat. Kämpfen Sie sich bis zum Herz der Sünde vor und bekämpfen Sie Azmodan, der noch eine Handvoll Schätze dabeihat.

Nach dem Beenden der Farmroute können Sie Ihre gesammelten Schätze begutachten und im Auktionshaus verkaufen. Prüfen Sie im Auktionshaus zunächst den Preis, damit Sie Ihre Waren nicht zu billig oder zu Wucherpreisen anbieten.

SCHRITT 1

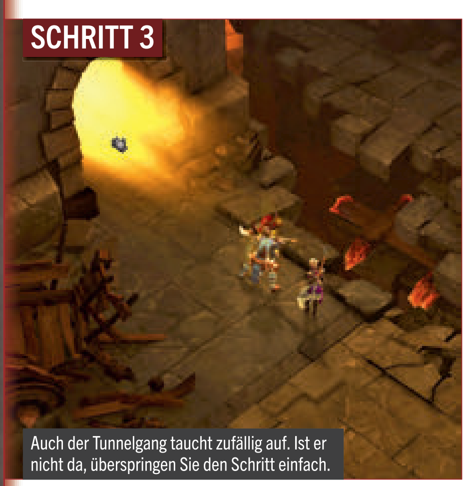
Der befestigte Schutzbau taucht zufällig auf – wenn Sie Pech haben, steht an dieser Stelle die Kaserne.

SCHRITT 2

Das überschaubare Steinfort beherbergt eine Menge Feinde – und Ihre Schätze.

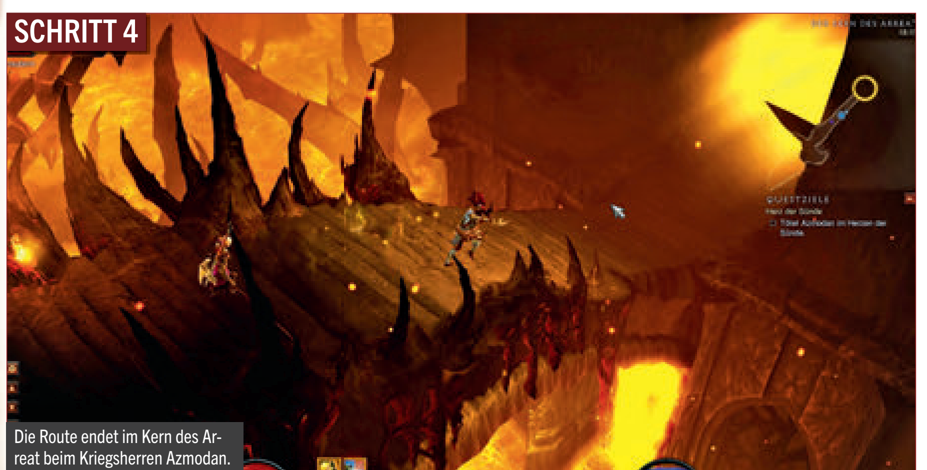


SCHRITT 3



Auch der Tunnelgang taucht zufällig auf. Ist er nicht da, überspringen Sie den Schritt einfach.

SCHRITT 4



Die Route endet im Kern des Arreat beim Kriegsherren Azmodan.




JAGGED ALLIANCE
ONLINE
JAGGED ALLIANCE
BACK IN ACTION
Erlebe die Rückkehr
einer Legende auf Deinem PC
Überall im Handel erhältlich
www.jaggedalliance.com
COMING SOON
JOIN THE TEAM!
JaggedAllianceOnline.de
CLIFFHANGER
bitComposer GAMES
gamigo
Jagged Alliance Online entwickelt unter Lizenz von bitComposer Games GmbH. Jagged Alliance ist eine eingetragene Marke (US Federal Trademark 3417546, Community Trademark 908871 und Russian Trademark 356773) der bitComposer Games GmbH, bitComposer Games GmbH ist Rechteinhaber an einzelnen Materialien und Inhalten des Spiels; entwickelt von Cliffhanger Production Software GmbH, (c) 2011 gamigo AG.